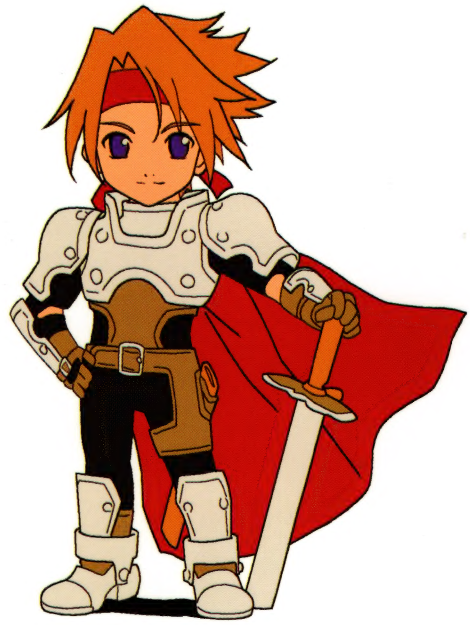
TALES OF PHANTASIA

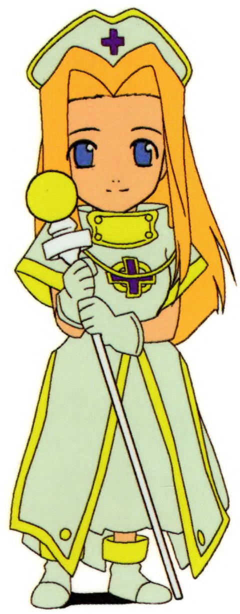
THE ANIMATION

テイルズ オブ
ファンタジア
ジ アニメーション
アート グラフィ

Art
Graphy





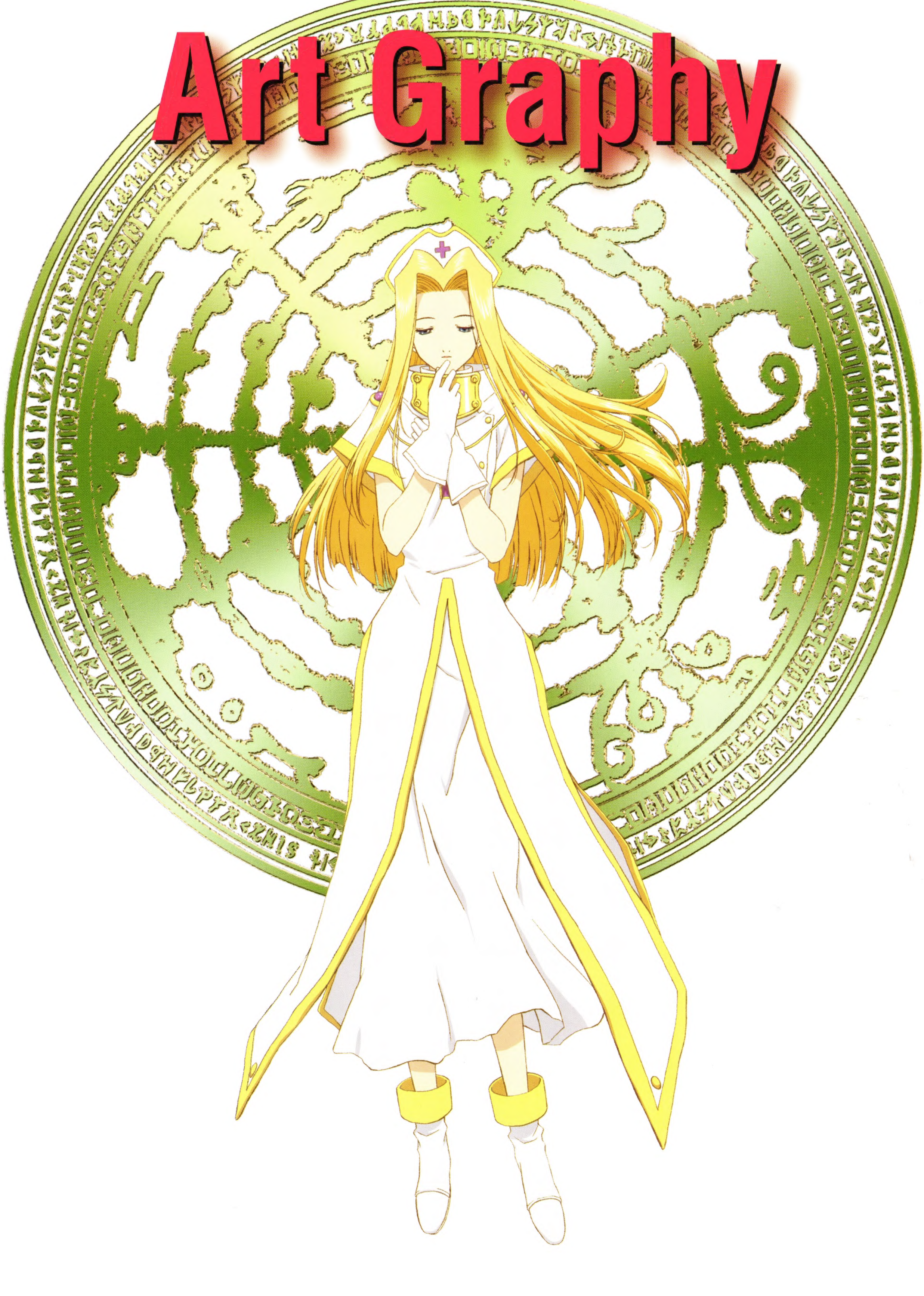


カバーイラスト／茂木信二郎

TALES OF PHANTASIA
THE ANIMATION
Art Graphy

TALES OF PHANTASIA
THE ANIMATION ™

Art Graphy



CONTENTS



Animation Art & EPISODE

アニメーションになった『テイルズ オブ ファンタジア』の世界を
セルワーク・イラストとエピソード集でお楽しみ下さい。
さらに、背景・美術、キャラクター・シートなどの設定資料とともに、
巻末にはキャスト・スタッフインタビュー記事、
キャラ原案・藤島康介氏の特別コメントも収録しました。

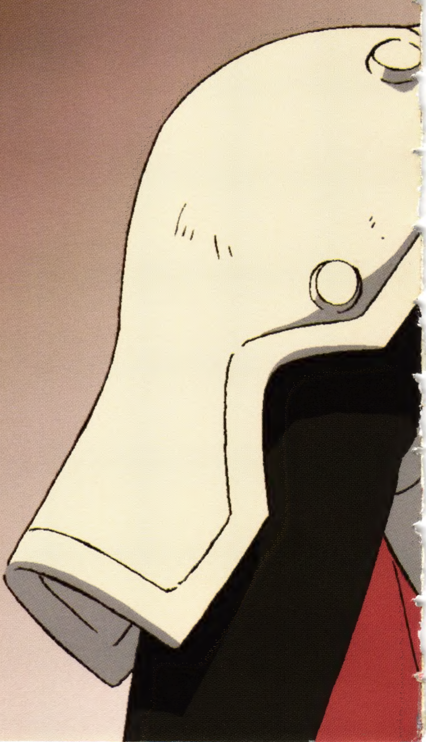






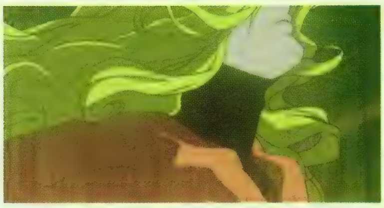
Episode I
アセリア暦4304〜//〜4202

アセリア歴4304年。魔王ダオスの力を欲する者により、クレスとミントは、魔王を封印するペンダントを奪われた。眼前で魔王ダオスが復活。クレスとミントは盟友チェスターの援護を受けて、100年前の英雄に助けを請うため、魔法で過去へと旅立った。アセリア歴4200年。魔王ダオスは強硬なモンスター軍を編成し、ミッドガルズ領ヴァルハラ平原に大規模な侵攻を開始した。2年に渡るこの戦いを後年、人はこう呼ぶことになる。『ヴァルハラ戦役』と……。





Episode Ⅰ —story—

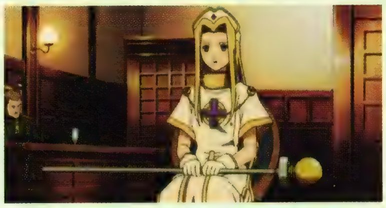
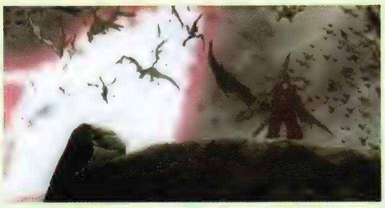


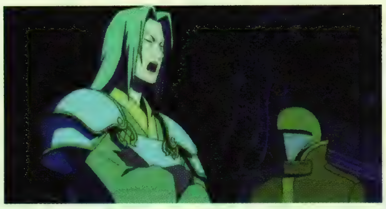








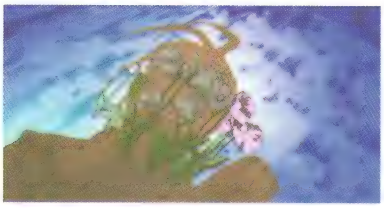






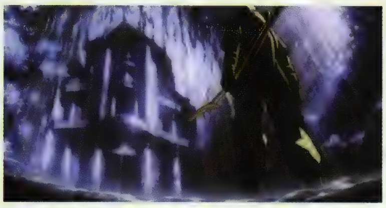
マルス率いる軍勢が魔王復活のためトーティスの村を全滅させた。クレスと親友のチェスターは仇を討つためにマルスを追う。しかし、クレスは途中で知り合った法術師ミントと共に捕らえられてしまう。マルスはクレスたちが持つ封印解除のペンダントで、魔王ダオスを復活させる。封印の戦士の末裔であるモリスンはクレスとミントに、クラースとアーチェの助力を得るように命じると、時空転移の魔法で100年前の過去へと送り出した。チェスターはクレスの旅立ちを見届けると、彼の帰還を信じてダオスと対峙するのだった。

過去へと辿り着いたクレスとミントは、100年前にヴァルハラ戦役で勝利をもたらしたクラースとアーチェに協力を要請。クレスはヴァルハラ平原の戦いに身を投じる。戦乱の中、ライゼンが魔科学を駆使して開発した魔導砲が暴走した。クレスたちは戦いには勝利するが、世界樹ユグドラシルに大きな傷痕を残してしまう。

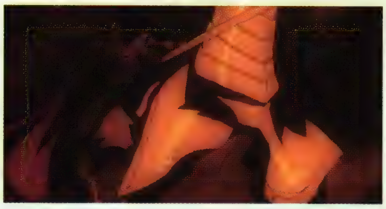


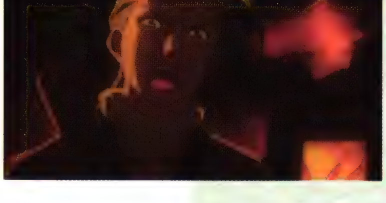








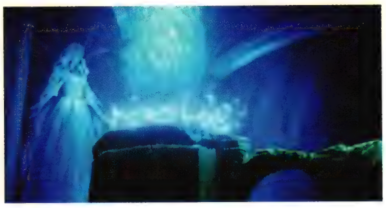
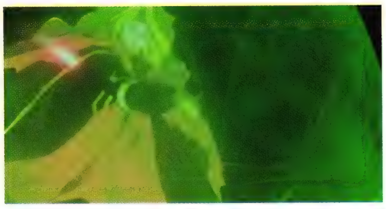
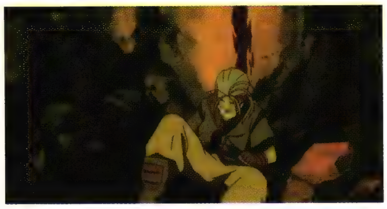




Episode pick up

クレスとチェスター　すれちがう心
それはゆるぎない絆の揺籃(ゆりかご)




クレスとチェスターはトーティスの村出身である。
村はクレスが封印の戦士の末裔であったことが原因で、
魔王復活を企むマルスによって全滅させられてしまった。
チェスターはこの騒動で最愛の妹を亡くし、
クレスに怒りをぶつけている。
クレスも同様に父を亡くしているが、
チェスターのやり場のない怒りを無言で受け止めている。
クレスのせいではないことはチェスターも承知している。
だから、捕らわれたクレスを助けたのだし、
時空転移する彼の援護もしたのだ。
クレスはチェスターから家族を奪ったのは
自分だという負い目を感じている。
チェスターは傷を負った自分が同行するのは
クレスの負担になると思っている。
そんなちぐはぐな想いが理解へと変わるのは、
ふたりが友情という強い絆で結ばれていることを物語っている。

Character Color Chart

キャラクター色設定

■ミント・アドネード



■クレス・アルベイン



■モリスン



■チェスター・バークライト

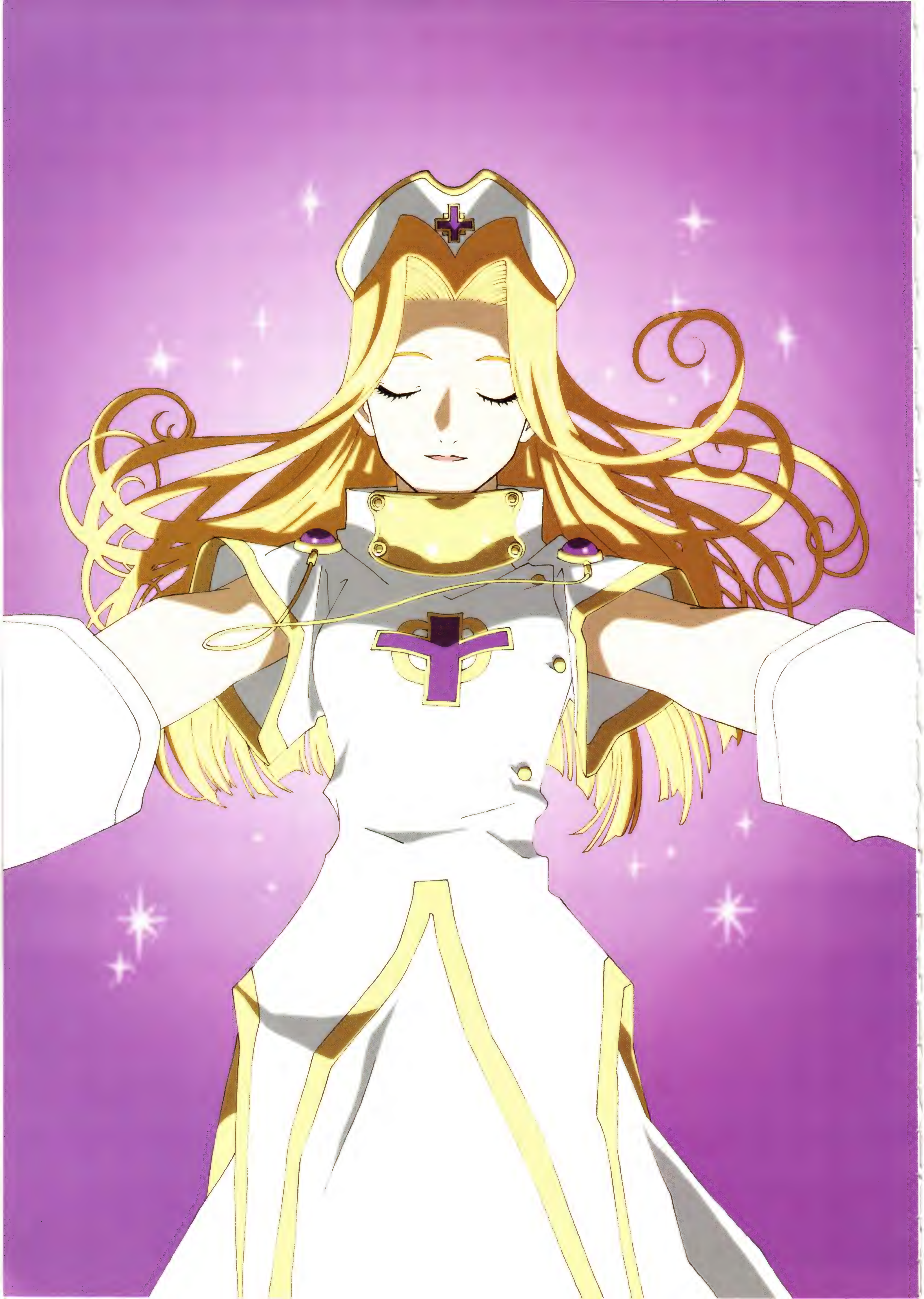


■マルスの手下



■マルス

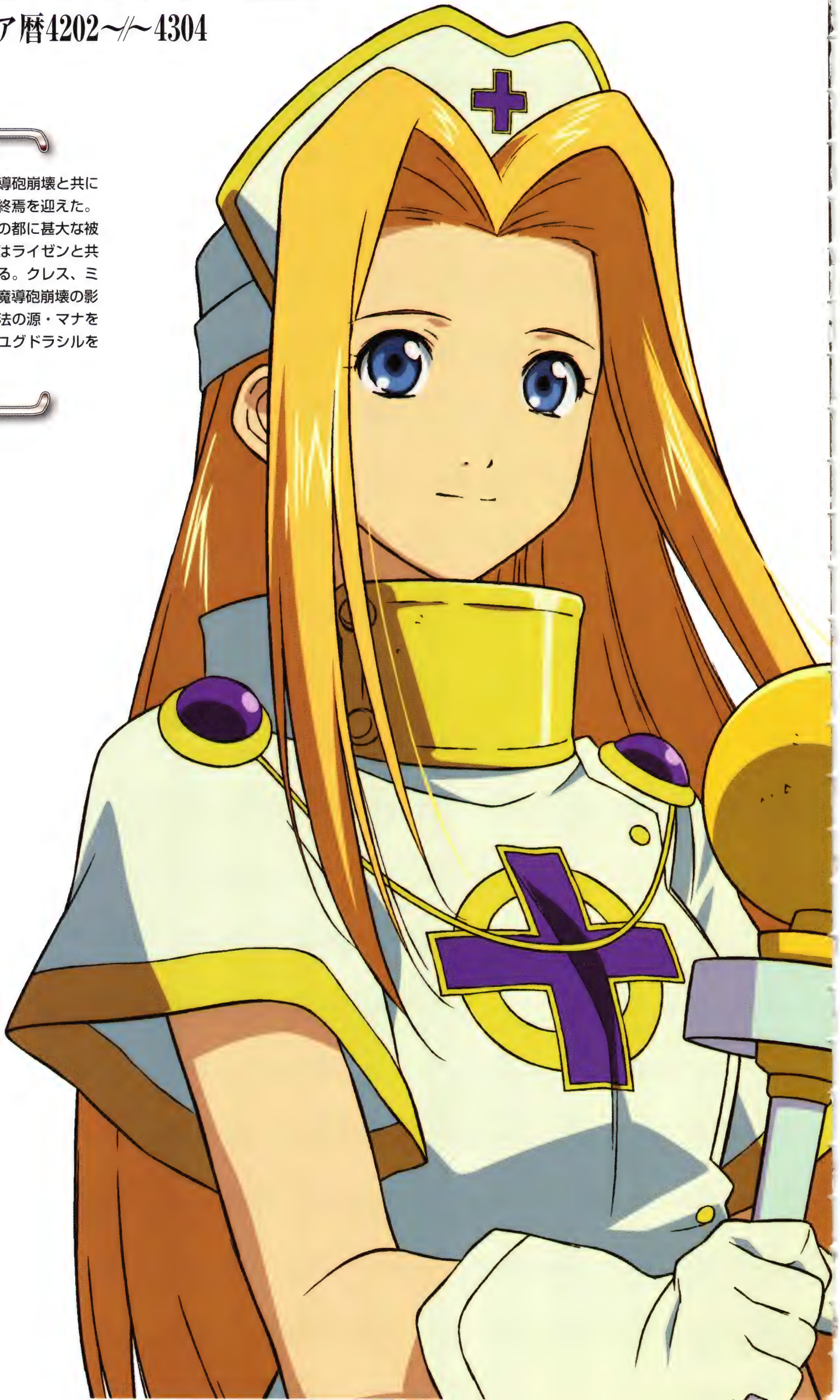






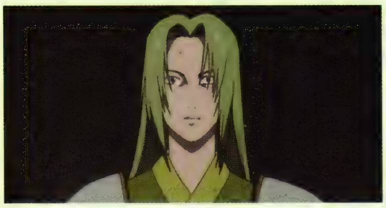
Episode Ⅱ
アセリア暦4202〜//〜4304

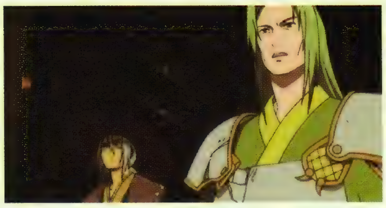
　アセリア歴4202年。魔導砲崩壊と共にヴァルハラ戦役は、ここに終焉を迎えた。魔導砲崩壊はミッドガルズの都に甚大な被害をもたらした。クラースはライゼンと共に時空転移の方法を模索する。クレス、ミント、アーチェの3人は、魔導砲崩壊の影響で枯渇した全ての命と魔法の源・マナを蘇らせるため、一路世界樹ユグドラシルを目指していた。

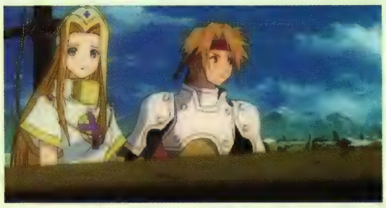


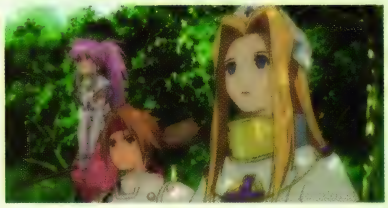


Episode Ⅱ —story—

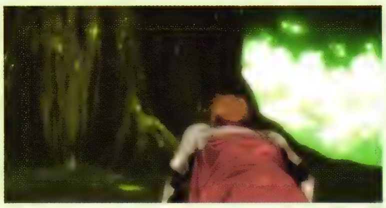





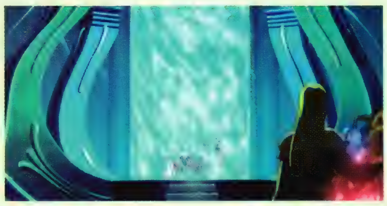


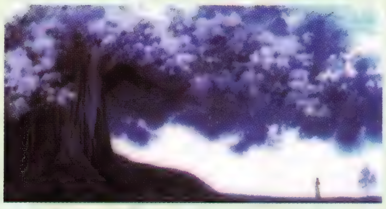



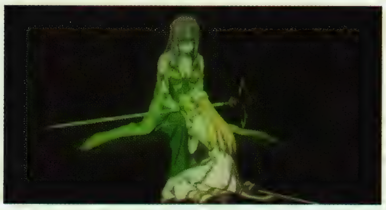
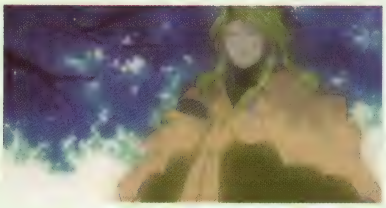
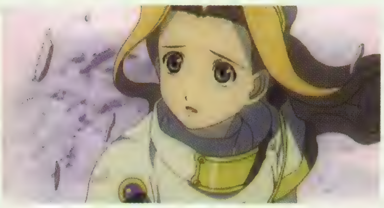
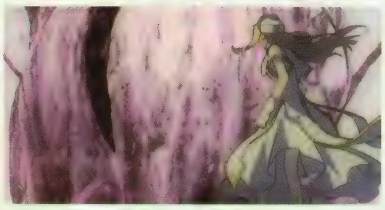
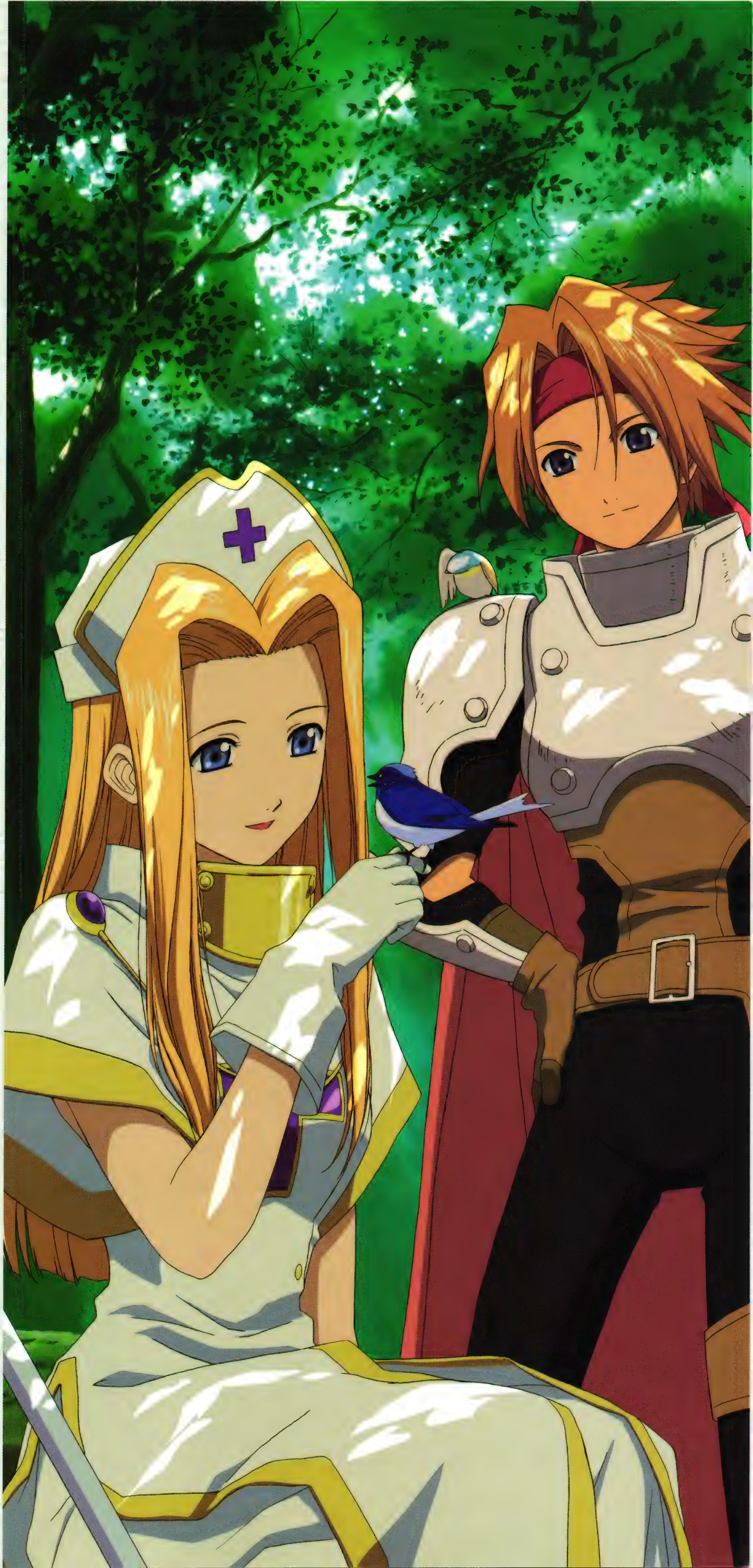



超古代文明トールは魔科学によって栄華を築いたという。海底調査の際に魔科学の遺跡を発見したライゼンは、魔導砲をはじめとする魔科学機械の開発に着手する。その最中ライゼンはダオスに魔科学機械の廃棄を迫られるがこれを拒絶。魔導砲の開発を続行した。ダオスの警告を無視した結果魔導砲は暴走し、ミントはユグドラシルの幻視と共に精霊マーテルの助けを求める声を聞く。クレスたちは枯渇したマナを復活させるため、世界樹ユグドラシルのもとを訪れる。ユグドラシルに選ばれたミントは己の力を最大限に引き出し、世界樹を癒していた。だがそこへダオスが現れ、世界を破滅へ導くのは他者を剣でしか排せない愚かな人類だと指摘する。やがてミントの癒しでマナは復活し、クラースの協力を得たライゼンは時空転移装置の起動に成功した。そしてアセリア歴4304年、ダオスとの戦いで瀕死の傷を負ったチェスターが目にしたのは、帰還した友の勇姿であった。



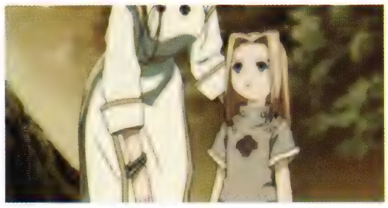


Episode pick up

ユグドラシル 1

アセリアの世界を優しく包む命のそして魔法の源であるマナ。
そのマナを生み出しているのが世界樹とも呼ばれるユグドラシルである。
ヴァルハラ戦役を終結させた魔導砲の暴走事故はマナの枯渇、
ユグドラシルの寿命を縮めてしまう。
ユグドラシルの精霊マーテルが救いを求めたのは、法術師のミントであった。
幼い頃にミントは母親と共にユグドラシルに会いに来ていた。
ミントの子供時代、世界樹は枯れてマナも乏しく、魔法を駆使するのが覚束なくなっていた。
ミントは世界樹の痛みに感応し涙を流している。
ユグドラシルがミントに救いを求めた根底には、
運命的な関わりがあるに違いない。





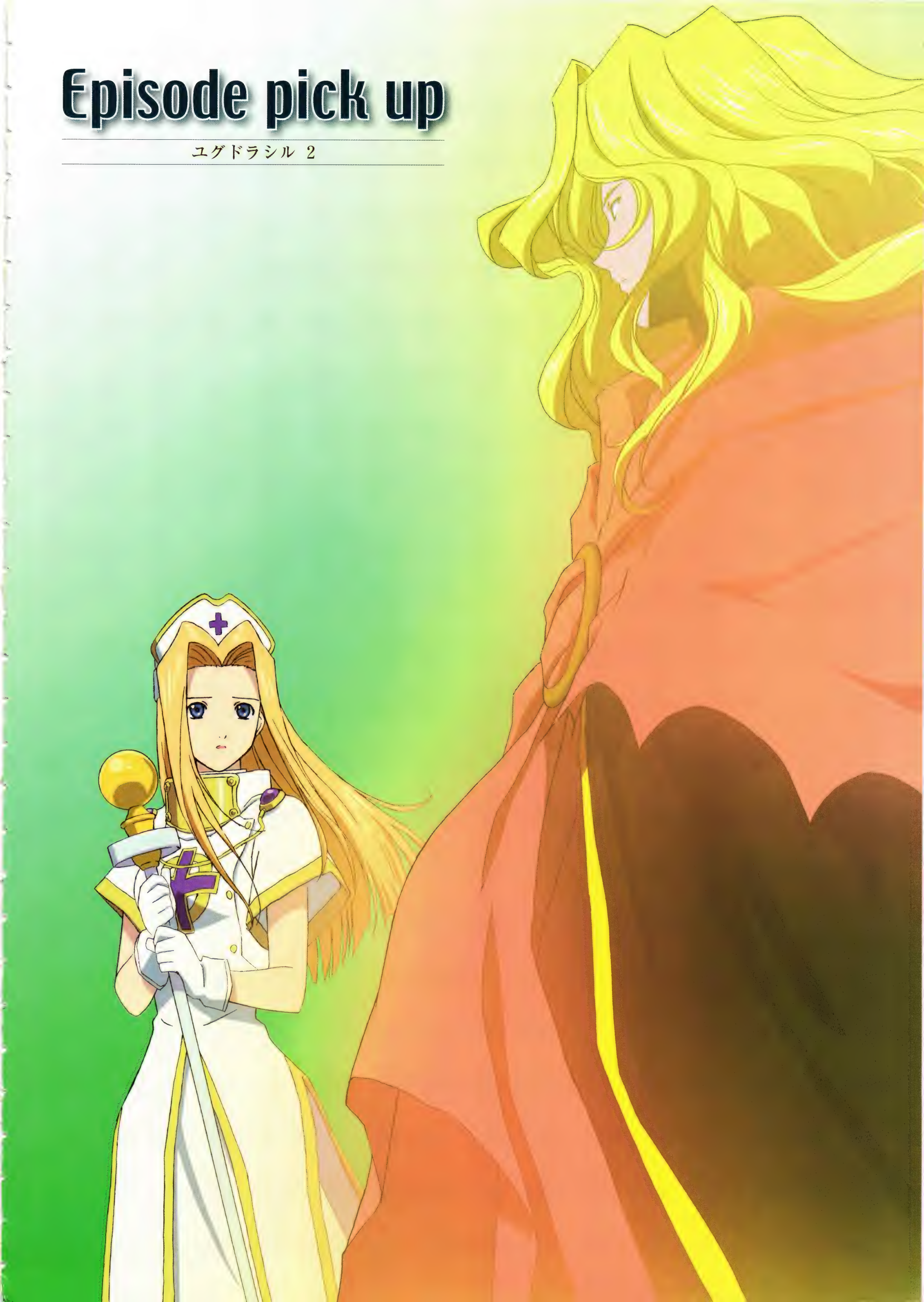


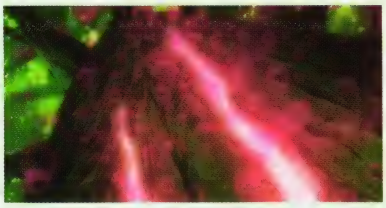


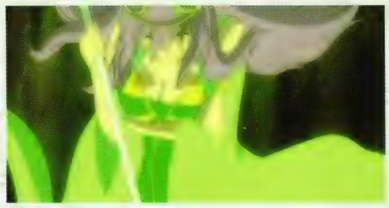


Episode pick up

ユグドラシル 2

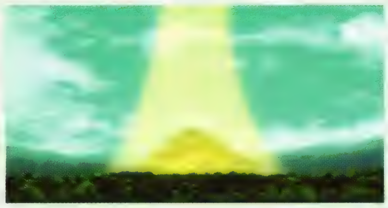


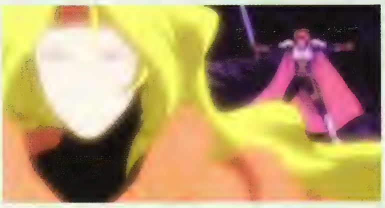




マナの減少を食い止めるためにも、ユグドラシルの
治療は必要であったし、クレスたちが
生きている時代、アセリア歴4304年に
戻るためにはマナが必要だった。
ユグドラシルはミントの癒しの力で
治療が施されていく。
ユグドラシルは彼女の治療を受け入れる際に、
強力な結界を周囲に張り巡らした。
また、治療に際してミントは苦痛を伴ったため、
状況のつかめないクレスたちは慌てふためいて、
結界を破壊しようと試みた。
そこへ現れたのは宿敵魔王ダオスだった。
ミントは治療が終わるまで戦いは
避けたいと訴えたが、ダオスははなから戦う
目的で世界樹を訪れたのではなかった。
ダオスが目指す大いなる実りには
ユグドラシルの存在が必要であるため、
マナ枯渇の状況を確認にきたのである。
さらにダオスはミントに対して、癒すことは
能わぬがミントの痛みを自身にシンクロさせた。
敵と味方、立場は違うがミントとダオスは、
世界樹に対して同じ想いを抱いているようだ。





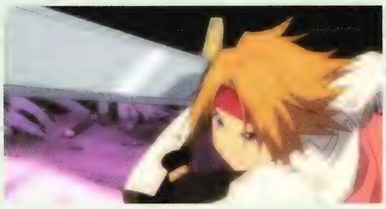












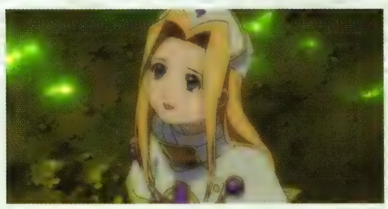












Character Color Chart

キャラクター色設定

■アーチェ・クライン



■クラース・F・レスター



■ライゼン



■魔王ダオス



■精霊マーテル



■ミッドガルズ領査問委員会の面々













Episode Ⅲ

アセリア暦4304～//～4354

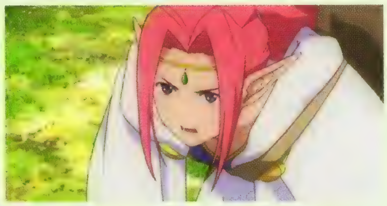
アセリア歴4304年。地下墓地の戦いで敢え無くダオスを取り逃がしたクレスたち。その前に突如現れたのは、時の英雄を求める未来からの使者であった。使者はアルヴァニスタ王国のルーングロムと名乗った。彼がやってきたのは50年後の未来世界。魔王ダオス率いるモンスター軍の攻撃にさらされた人類は、全滅の危機を迎えているという。クレスたちは、打倒ダオスの秘策を持つという使者の言葉を信じて、未来世界へと旅立つのだった。

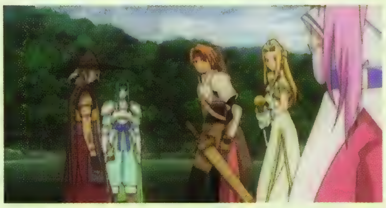


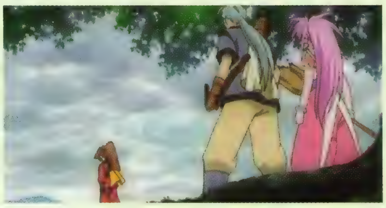
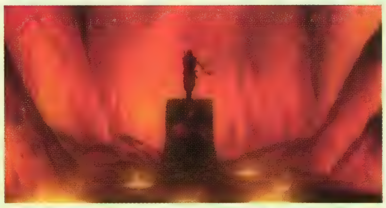
Episode Ⅲ —story—





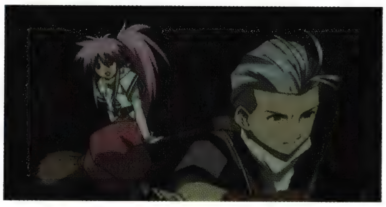


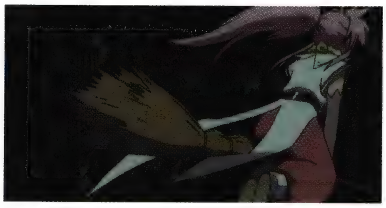






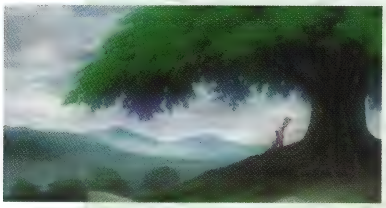

アルヴァニスタを中心に人類国家は同盟を組み反撃を試みたが、ダオス軍の力は強大過ぎた。既に多くの国が滅ぼされてしまった。彼等がみつけたダオスを倒す方法とは、契約の指輪を携えてエルフの聖地・ヘイムダールへ赴き、精霊王オリジンと契約を結ぶことである。オリジンの力で二本の宝剣から時の剣エターナルソードを生み出すというのだ。その魔剣はダオスの時空転移を不可能にすることができる。クレスたちはエルフの里でブラムバルド王に協力を要請するが、返事は芳しくなかった。それは人類の危機ではあるがエルフには関係のない事だから。だが、ダオスは配下の忍者集団にエルフの聖地を急襲させた。聖地へ急いだクレスたちはそこで忍者集団の長・銅蔵と対峙する。クラースを援護しながら戦うクレスは劣勢を強いられる。しかし、チェスターとアーチェの援護、銅蔵に敵対する少女忍者・藤林すずの協力を得たことで、かろうじて精霊王オリジンの召喚に成功するのだった。

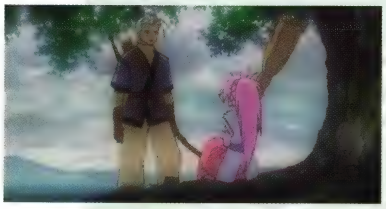






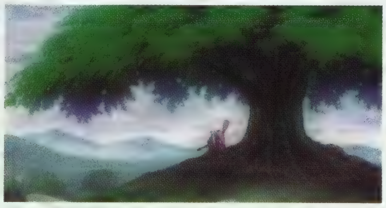











Episode pick up

気になる　ア・イ・ツ！
アーチェとチェスター　つながる心

重傷を負いながら戦いに同行したチェスターは自身が
足手まといとなっていることを痛感している。
50年後の未来でエルフの里を目指す旅の最中、
チェスターは皆が寝静まった頃に
癒えない傷を抱えながら弓の特訓を行った。
それを見たアーチェは、励ますつもりがつい憎まれ口をきいてしまう。
本当はチェスターの真剣さを理解していたアーチェはばつの悪い思いをする。
エルフの里ではハーフエルフの彼女こそ
禍を呼ぶとして差別されてしまう存在だった。
ひとり里の外に取り残されたアーチェをチェスターは気遣う。
チェスターはエルフとの交渉よりもダオスを倒す事しか
頭に無いのだと、不器用にアーチェを励ます。
軽口を叩きあいながらも、アーチェとチェスターの
ふたりは次第に心を惹かれあっていく。



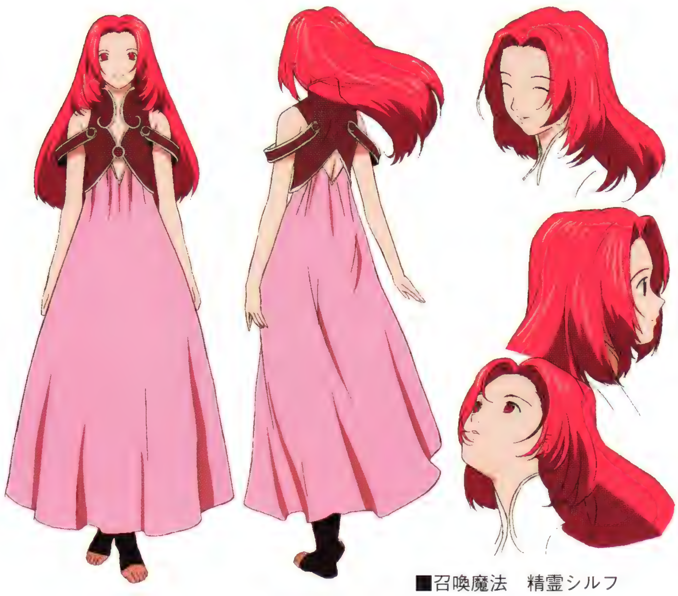


■召喚魔法　精霊ウンディーネ

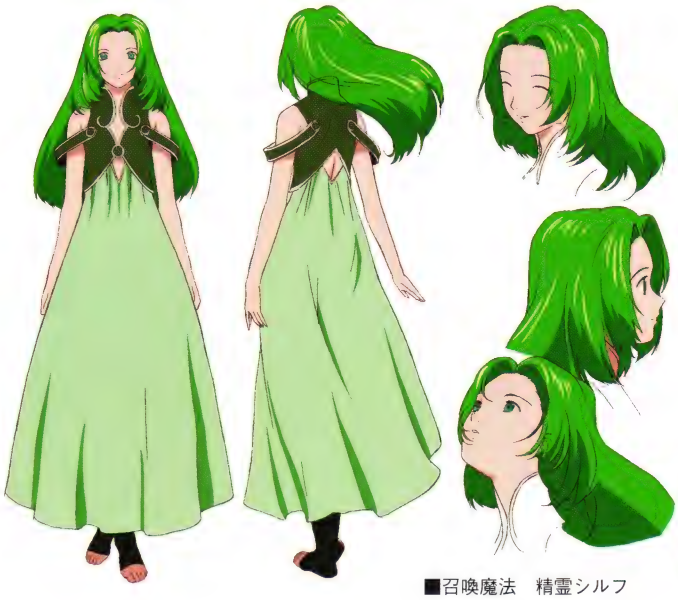


■召喚魔法　精霊マクスウェル





■召喚魔法　精霊シルフ



■召喚魔法　精霊シルフ



■召喚魔法　精霊シルフ

契約の指輪

クラースが操る召喚魔法。精霊を召喚するためには契約が必要となる。契約に必要な指輪の宝石は精霊によって異なる。ちなみにマクスウェルはターコイズ、ウンディーネはアクアマリン、シルフはオパール、ヴォルトはサードニックス、イフリートはガーネット、そして精霊王オリジンはダイヤモンドが、それぞれ契約の指輪となっている。

■オリジン　召喚用
ダイヤの指輪



Character Color Chart

キャラクター色設定



■ドラゴニュート



■藤林銅蔵



■ドラゴン



■精霊王
オリジン



■ウイングデビル



■ブラムバルド



■ルーングロム

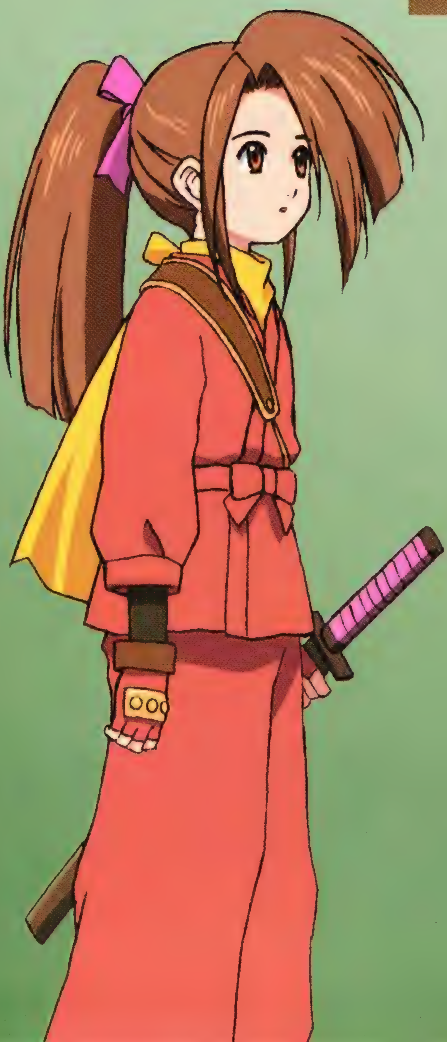




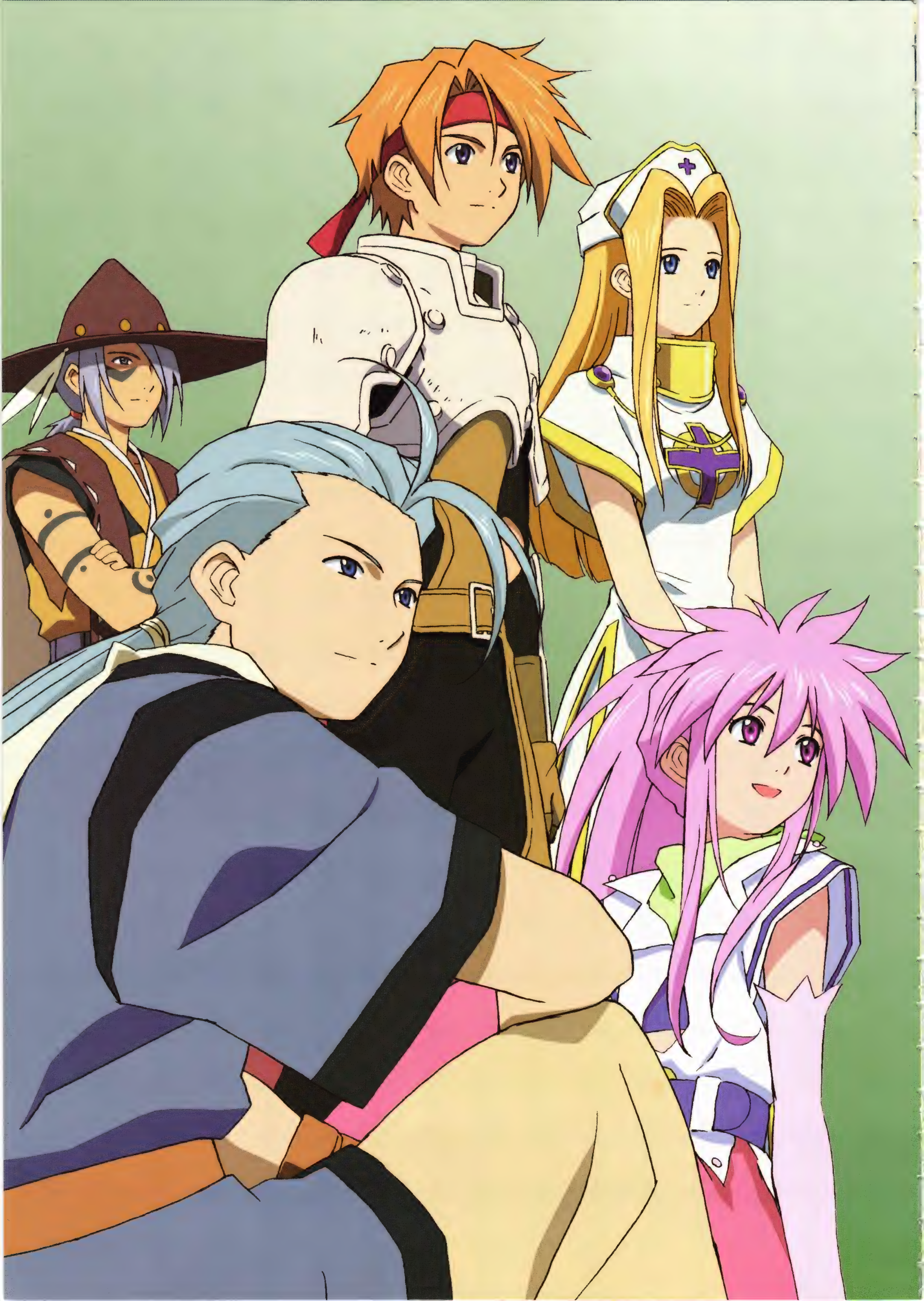
Episode Ⅳ

アセリア暦4354〜//〜





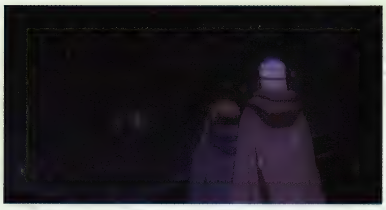
アセリア歴4354年。魔王ダオスとクレスたち、時の英雄の最終決戦が始まった。ダオスの城を舞台に激しい戦いが繰り広げられた。ついに時の英雄たちの手によって魔王ダオスは倒れ、時空を巡る戦いは終わりを告げた。その後、時の英雄たちのの足取りは歴史書には記されていない。ただ歴史書には魔王と時の英雄たちの戦いが、記されているのみである。

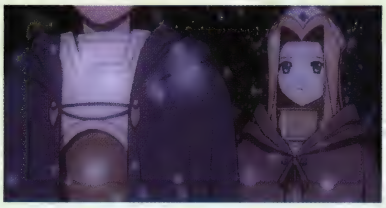




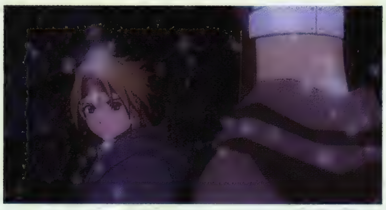
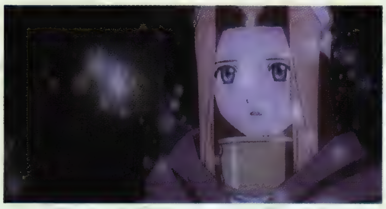
Episode pick up

クレスとミント・・・そして
それぞれの旅の終わり



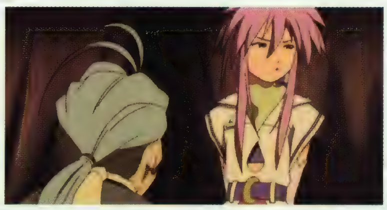


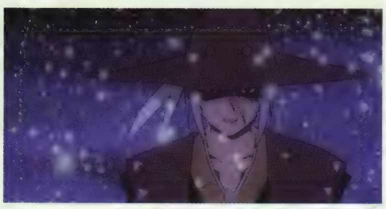
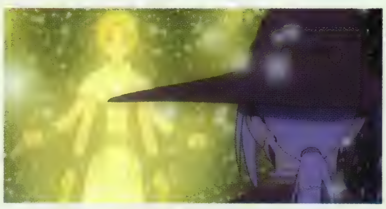
アセリア歴4354年。決戦前夜に雪が舞う。
ついにここまできたことをクレスとミントは語り合う。
ミントは旅の中で体験した事は何もかもが新鮮だったと思い返す。
クレスは父の死もトーティスの村が全滅した時も
何も出来なかった自分だが、今の自分があの時その場所に
居合わせたら皆を救えたのではないかと逡巡する。
ミントはそんなクレスの手をそっと握る。
クレスはミントに共にいてくれた事に心の底から感謝する。
クラースはオリジンとダオス攻略の最終確認を行い気を引き締める。
アーチェとチェスターは戦いが終わった後、
どうするのかを不器用に確認しあっていた。
相変わらずの軽口の中に、暖かな気持ちが伝わる。
明日は時の狭間にあるという、ダオスの城へと侵入する。
死の肉薄を覚悟しながら、それぞれがそれぞれの時を過ごす。





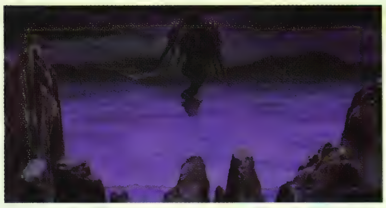


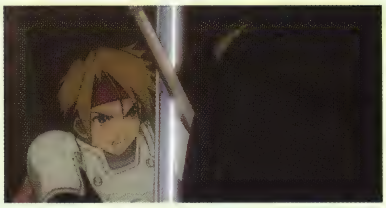
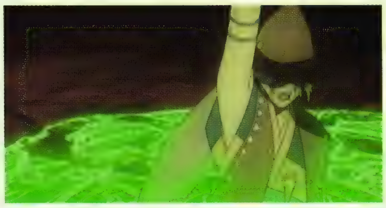




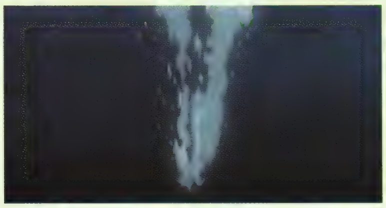


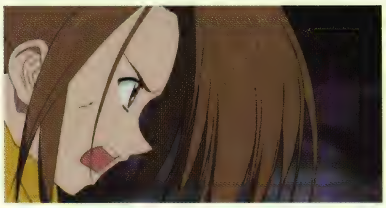


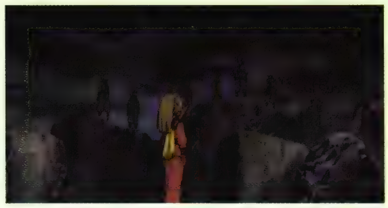
Episode Ⅳ —story—

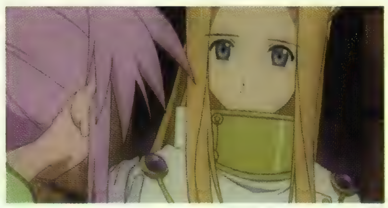




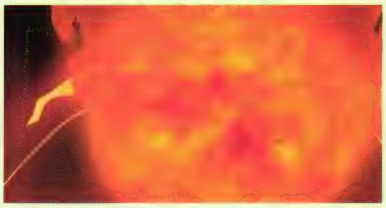


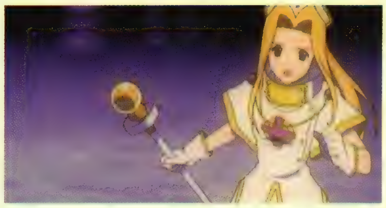
クラースは契約を結んだ精霊王オリジンの力を借りて、二本の宝剣から時の剣エターナルソードを生成した。魔剣の使い手はもちろんクレスである。クレスがエターナルソードを天に向けて掲げると、時の狭間に隠されていたダオスの城が、その禍々しい姿を現した。ダオスが城の何処にいるか、クレスは剣の力で知覚する。しかし、モンスターの猛攻撃にさらされたクレスは罠に嵌り、仲間と離れ離れとなってしまう。剣の持つ能力なのか、クレスはダオスと心を通じ合わせた。「悪があるとすれば、それは人の心」ダオスの言葉をクレスは激しく否定する。双方に戦う理由があった、許せぬ理由があった。これは避けられない戦いだった。一方、城の外では藤林すずがダオス配下の忍者と激しい攻防を展開していた。クレスはついにダオスのもとへと辿り着いた。クレスの眼前で巨大な扉が開き、彼をその内側へと招き入れた。ついにクレスとダオスの最後の戦いの刻が始まろうとしていた。



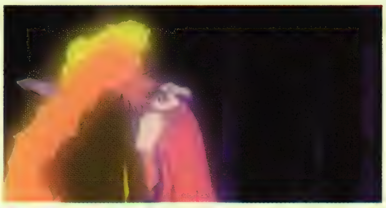
Episode Ⅳ —story—

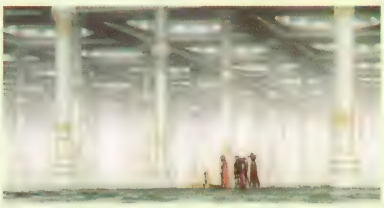





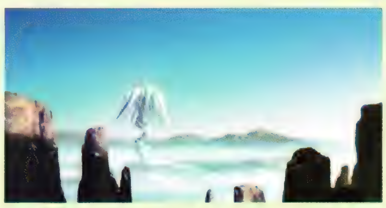




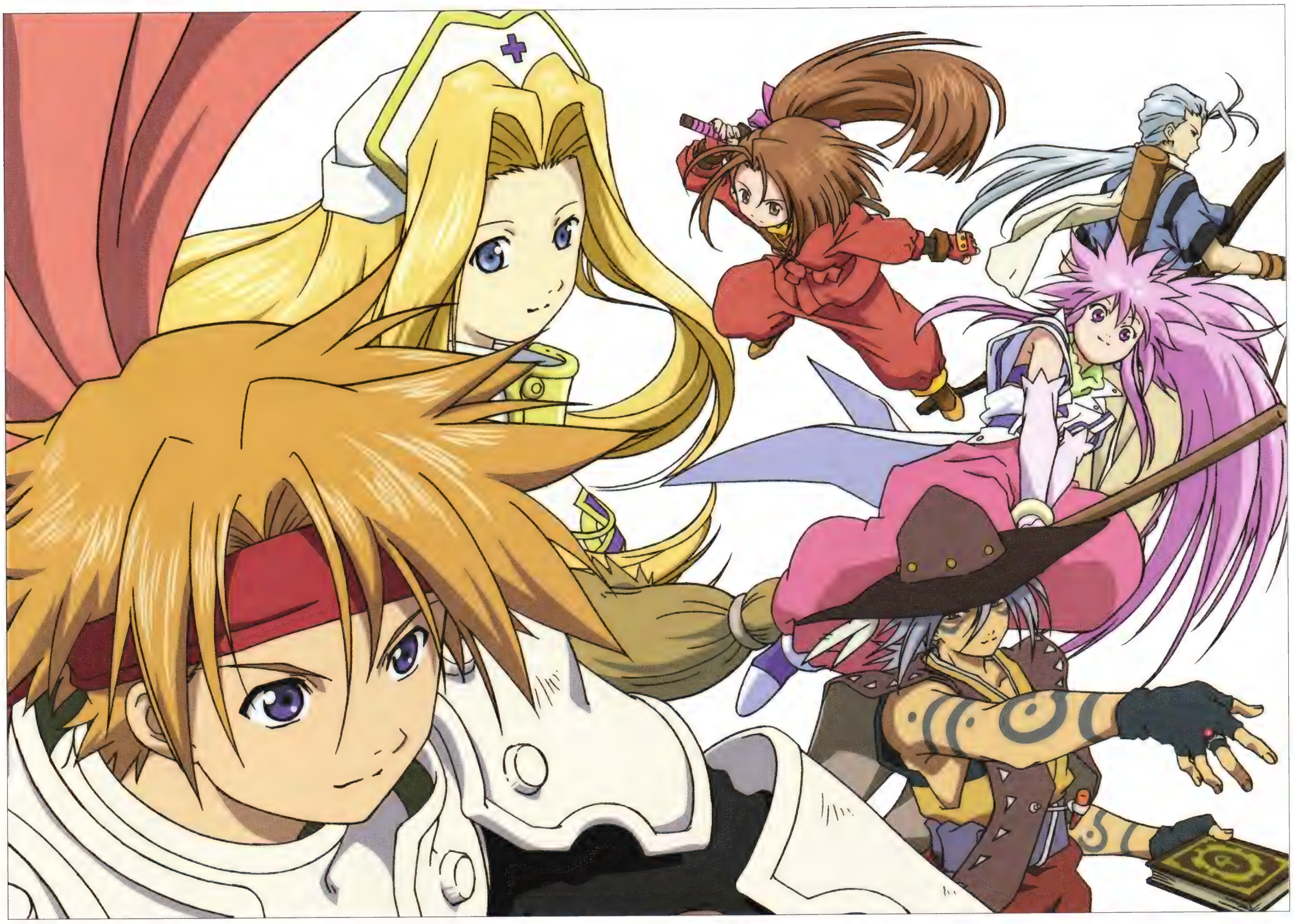

ユグドラシルを蝕む魔科学は世界を滅ぼす力である。それを駆逐せんとするのがダオスの意志。人類の未来を守るため、世界を救うためにクレスは突き進んできた。同じ目的を秘めた双方の意志だが、共闘は不可能である。クレスは魔剣を手に果敢にダオスに挑むが、力は遠く及ばない。ついに追い詰められたクレスに、ダオスのとどめの一撃が迫った。だが、攻撃はクレスに届く前に阻まれた。クレスに駆け寄るミントの魔法だ。続けてチェスターの弓矢がダオスを襲う。さらにアーチェの攻撃魔法が、クラースの召喚魔法ヴォルトがダオスを襲う。クレスは仲間の協力を得て、渾身の力でダオスの胸を貫くのだった。ダオスは自らの星を救うためにユグドラシルの力を必要としていた。理由はどうあれダオスのこれまでの所業は許されるべきではなかったのである。戦いは終わった。世界は救われた。アーチェとクラースは元の時代に帰り、クレスたちは故郷・トーティスの村を復興するために帰路につくのだった。











Art Board & Background

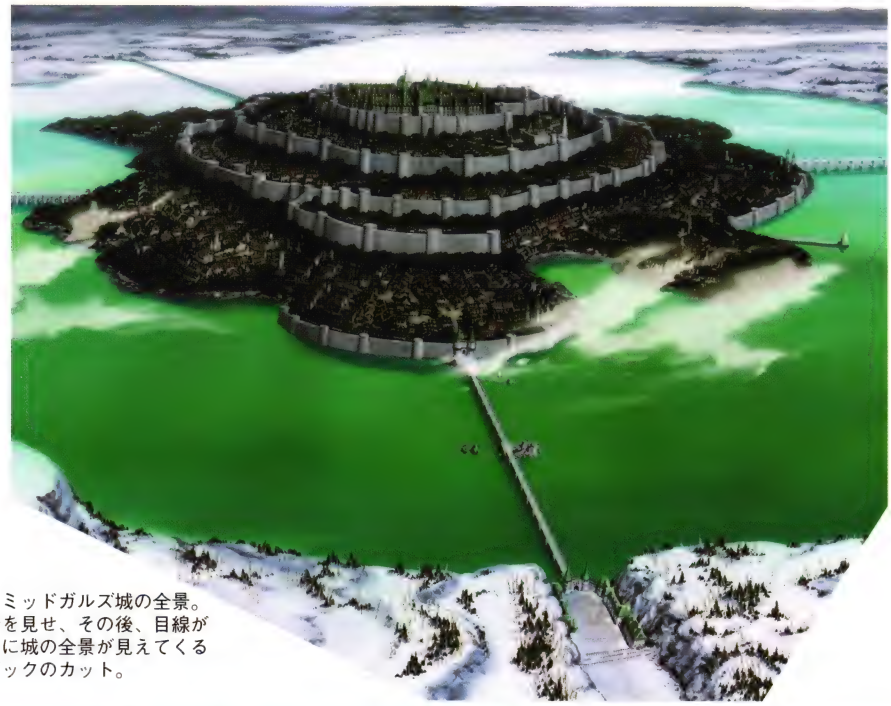
このコーナーでは、美術ボードと背景を紹介する。ボードは背景のイメージを確定するために描かれるもので、原則的に各シーンごとに作られる。後のページ(P.74~77)に収録した美術設定をもとに色調が具体的にペイントされ、そのシーンの基調色となる。背景はBG(Background)とも呼ばれ、実際に画面で使用されるものである。カメラ位置が動かないフィックス・カットの背景はほぼB4サイズ(画用紙大)ほどだが、トラック・アップやパンなどカメラワークのあるカットでは大きさも形もまちまちである。



▲1話ボード　地下墓地内棺の間。緑の光がCGで合成されている。



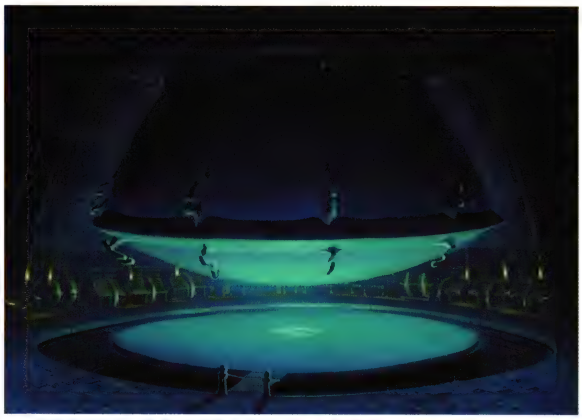
▲1話背景　ダオスが封印されていた地下墓地入口。



▶1話背景　ミッドガルズ城の全景。はじめに対岸を見せ、その後、目線が上がるとともに城の全景が見えてくるトラック・バックのカット。



▲2話背景　破壊されたミッドガルズ夕景。画面左上の夕日からトラック・バック。



▲1話ボード　魔導砲内部。暗い青が基調色になっている。

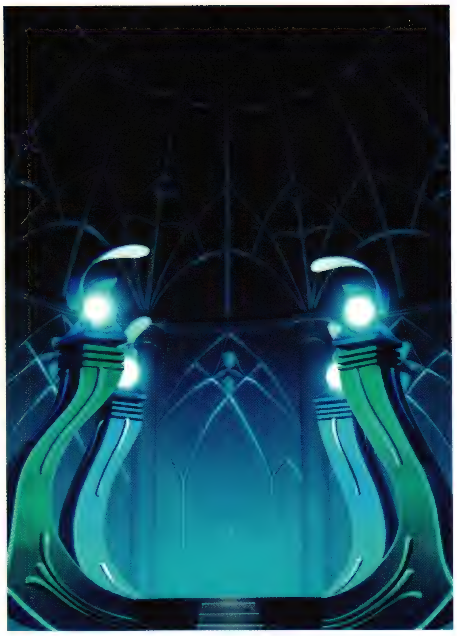
▶２話背景　ユグドラシルにつづく森。山の端に陽光がかかるパン・アップ（画面下からカメラが上に動く）カットだ。



▼２話背景　枯れたユグドラシル。ミントの子供時代回想シーン。



▶２話背景　ミッドガルズ城内の時空転移装置。クラースの協力によって作動が始まっているため、全体が青白い光に包まれている。

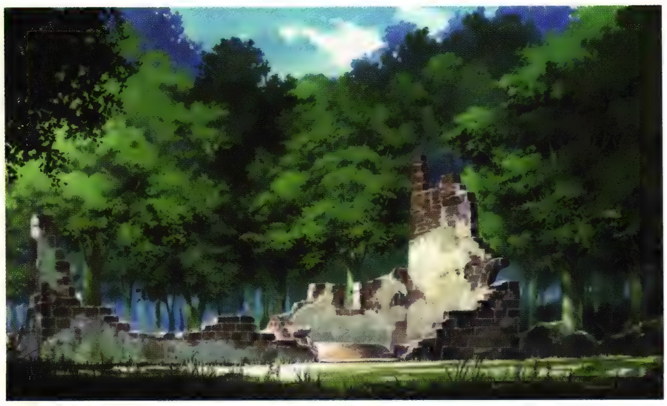


▼３話背景　エルフの村へ向かう途中の峠道。氷河が後退した谷を見下ろす高地。





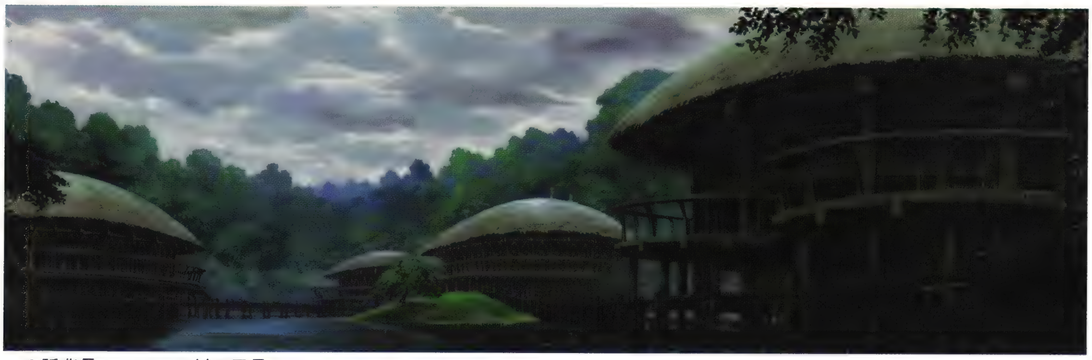
▲３話背景　エルフの村の沼。水面が暗いのは曇天のせいだ。



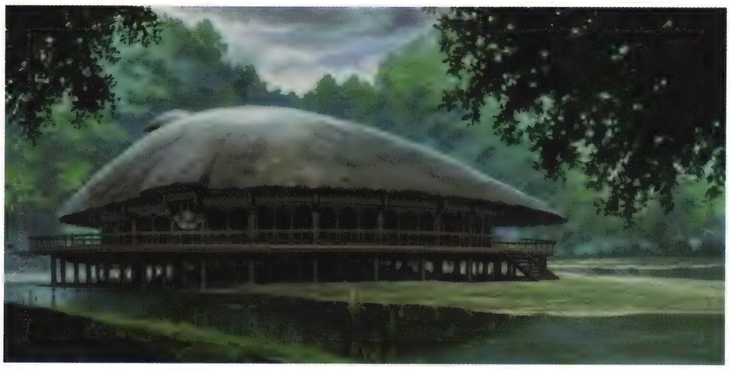
▲３話背景　エルフの村に向かう途中の廃墟。



▲３話背景　エルフの村を見下ろす高台の木。アーチェがハーフエルフであることを理由に入村を拒まれ、座り込んでいた。静かな雨のカットである。



▲３話背景　エルフの村の風景。清らかな水面に建てられた高床式の家々が並んでいる。横パン・カット（カメラが横に動く）のため、横長に描かれている。



▲３話背景　エルフの族長の家。これも静かな雨のシーンだ。

▼４話ボード　ダオスの城内部。第三の間と呼ばれる広間。





▲４話ボード　朝の景色に浮かぶダオスの城。



▲４話ボード　アーリィの街夜景。この街でクレスたち一行は決戦前、それぞれの夜を過ごす。

収録イラスト一覧表


P.01
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子
サントラＣＤジャケット

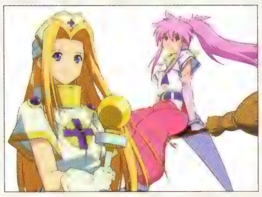

P.03
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子


P.04-05
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子


P.06
原画：松竹徳幸　仕上：原田幸子
ＣＧ：アズハタプロダクション


P.08-09
原画：渡辺義弘　仕上：原田幸子

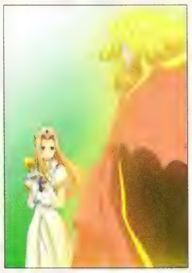

P.11
原画：松竹徳幸　仕上：原田幸子
ＤＶＤ４巻付録・特製クリアファイル


P.12-13
原画：中山初絵　仕上：原田幸子
初出：アニメディア2004年09月号


P.14
原画：松竹徳幸　仕上：原田幸子


P.16　原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子
背景：吉原俊一郎（スタジオ美峰）
初出：アニメディア2004年10月号


P.17
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子


P.18
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子
ＣＧ：アズハタプロダクション


P.21
原画：松竹徳幸　仕上：原田幸子
背景：吉原俊一郎（スタジオ美峰）


P.22
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子


P.23
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子
ＣＧ：アズハタプロダクション


P.24-25
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子
初出：アニメディア2004年06月号


P.26
原画：松竹徳幸　仕上：原田幸子


P.28-29
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子


P.30
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子
ＣＧ：アズハタプロダクション


P.33
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子


P.34-35
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子


P.37
原画：松竹徳幸　仕上：原田幸子
ＣＧ：アズハタプロダクション


P.38
原画：松竹徳幸　仕上：原田幸子


P.41
原画：茂木信二郎　仕上：原田幸子
背景：吉原俊一郎（スタジオ美峰）

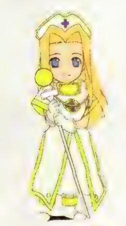

P.42
原画：松竹徳幸　仕上：原田幸子


P.43
原画：江原康之　仕上：原田幸子
初出：アニメディア2005年09月号


P.43
原画：山本直子　仕上：原田幸子
初出：アニメディア2004年11月号


カバー・袖
原画：茂木信二郎
特製ピンズ


カバー・袖
原画：茂木信二郎
特製ピンズ


カバー・袖
原画：茂木信二郎
特製ピンズ


カバー・袖
原画：茂木信二郎
特製ピンズ

10年間の感謝を込めて…
～クレスVSミント対談～

長く支持してきたファンにはもちろん、演じてきた声優さんにとっても、作品がアニメになる喜びは特別なもの。出演者を代表して、クレス役の草尾毅さんとミント役の岩男潤子さんが「テイルズ オブ ファンタジア」への思いを熱く語ってくれた！



まだまだ演れる⁉ 目指すは「STAR WARS」!!

出会えたことは一生の宝物

諦めかけてたアニメ化に驚き半分、喜び半分

――今回、「テイルズ オブ ファンタジア」（以下「ファンタジア」）がアニメになるというお話を聞いて、どう思われましたか？

草尾 もう忘れました（笑）。

岩男 えぇ～っ!?（笑）

草尾 冗談はさておき。初めてゲームが出たのは11年前で、それから小説やドラマCDにもなったし、当然映像化も期待したんです。新しい機種にゲームを移す度に「このセリフ、前に録ったんじゃない？」という錯覚を感じつつ（笑）、同じストーリーを演じてきましたが、PSの体験版でオープニングのプロモーションビデオのようなものが作られたときに、「動いているクレスたちが見られただけで、良しとしよう」とアニメ化を諦めてて。だからこの話を聞いたときは、正直「今更かよ。遅いよ（笑）！」と思いました。それから徐々に実感が湧いてきて喜びになっていった感じです。岩男さんは？

岩男 ゲームやドラマCDの収録があるたびに、出演者みんなで「アニメ化希望！」と言っていたので、その声がようやく届いたんだ～って。嬉しすぎて、もしかしたら私一人だけ夢を見ているんじゃないかと、疑ってしまったくらいでした（笑）。本当に最初の頃から、いつかアニメになるといいなって思っていた作品だったので。

――待望のアニメをご覧になった感想を聞かせてください。

岩男 感無量でした。1話のオープニングを見たときには、「10年の想いが形になったんだ」と思って、涙が止まらなかったです。きっと応援し続けてくれたみんなも同じ気持ちでいるんだろうなと思いながら見ました。

草尾 アフレコのときには、映像がまだ完璧には仕上がってないので、絵が完成されて音が入った

岩男「『実はまた始まります…』なんてお話がないのかな」

草尾「みんなの実年齢を考えたら10年以内には実現してほしいですね(笑)」

対談 クレスVSミント

感動が、まず一つ。あと1話を観たときの感覚が2話、3話のアフレコに影響されていくので、4話を見終わったとき、ストーリーは完結したのにまだ「次はこう演りたい」と思ってしまう気持ちもありました。ほとんどは演じ手としての反省や後悔ですね。今回のアニメ化は喜びと驚きで始まって、喜びと寂しさと悔しさで終わる感じ。「ファンタジア」のラストの感覚と重なりますね。

岩男 ドラマCDのとき、シリアスな場面ばかりじゃなくて、アドリブも入ったコミカルな「ファンタジア」をみんなで楽しんでいたんです。それがすごくイメージを広げてくれたので、アニメではCDの雰囲気も見られるかなって楽しみでした。実際、井上(和彦)さんがアドリブで入れたセリフもアニメで活かされていたんです。私たちがCDで楽しみながら作った世界観も映像になっていて嬉しかったですね。無理だったかもしれないけど、クレスとミントもCDの中でもっと遊んでいたら、アニメに活かされたのかなと。

草尾 僕らは真面目にストーリーを進行させなくてはいけない立場だったから、あまり遊べなかったんです。かないみかさんと伊藤健太郎くん、そこに時々和彦さんが加わって自由に遊んでいるのを横で見ながら、「いいなぁ」って。羨ましかったよね。

岩男 二人の会話は特におとなしかったですよね。あえて喋らないのが良かったこともあるんですけど。

草尾 ダオスが抱えている思いを知ってしまってから、無意識にクレスの性格をシリアスな方へと持って行こうとする自分がいるんです。だからミントとの関係も、「お前、そこで『好きだ』って言えよ」って言いたくなるもどかしい思春期の恋を、シリアスな戦いの中にどう入れようか悩む部分があって。クレスは基本的にまっすぐで、ときに正面しか見えなくなってしまうタイプ。一見優しくておとなしそうなんだけど、ふとした拍子に何をするかわからなくなる脆さを持った少年ですから。そこを意識して演じてきているし、クレスの魅力にもなっていれば嬉しいんですけど。

岩男 十分魅力的ですよ。すごく深く考えたところで演技されているのを見ているうちに、私自身が感情移入して、クレスをいとおしく思いながら演じさせていただきましたから。一人にしておけない、傍にいてあげたくなるような雰囲気があるんですよね。ミントはクレスの良いところも悪いところも、全てをわかっていたような気がするんです。その上で、守ってあげたいと思っていたんじゃないかな。

――クレスとミントは両思いだと言い切ってしまっていいんですか？

草尾 そこをどうするかなんです。ミントはクレスに恋をしていると思うんですよ。だけどクレスは「ダオスを倒す！」という明確な目的に向かっていて、「目的も達してないのに、恋にうつつを抜かしてちゃいけない」と思う古いタイプ。好きという気持ちはあるけど、だからこそ、まずは恋の話ができる明るい世の中を作らなくちゃいけないと思っていたはずだし、そう演じてきたんです。両思いではあるけど、クレスの中ではまだちゃんと恋にはなってない。自分でブレーキをかけている状態なんだと思います。

岩男 そんな感じですね～。ミントも恋愛に関しては消極的。常にクレスの傍にいて、クレスよりはハッキリとした気持ちを持っているけど、「好き」ってハッキリ言われるのは怖くて。

草尾 すでに恋愛を飛び越えて熟年夫婦のような雰囲気になるときもあるよね。若いんだから告白なんて飛び越してチューくらいしちゃえよ(笑)、という思いと、自分の信念を貫いて世界を守ることだけ考えてほしい思いもあるので、このバランスは微妙でした。僕のサジ加減で、ミントとクレスの関係がより曖昧になった部分もあると思うんです。それがいいか悪いかはわからないけど、もう少しミントに惚れているんだっていう気持ちをセリフの上で出しても良かったかな。

岩男 冷たくはないんだけど、ずっと背を向けられている感じがしていただけに、4巻の雪のシーンは感動でした。思いは通じ合っているんだけど、あえて向き合って「好き」と言わない仲が素敵なんです。

久しぶりに演じるキャラにみんながドキドキした理由

――岩男さんから見たミントはどんな女の子ですか？

岩男 目の前でお母さんを失った辛い過去を持っているけれど、自分の辛さは心の奥にしまって、「みんなを守ってあげなきゃ」と思っているんです。私が声を吹き込む前から、姿だけでみんなを癒し和ませる存在だったので、その雰囲気を崩し



てはいけないと責任の重さを感じていました。ミントは私の理想の女性ですね。

草尾　ミント・アドネードには、岩男さんでなければ今のようなキャラクターにはなってなかったと思う部分がたくさんあるんです。力もないし、すごく強い攻撃魔法を使えるわけでもないけれど、癒し担当としてみんなを陰で支えている部分では、母に近いような大きな存在感や温かみを感じさせてくれる。それは岩男さんの芝居と、声そのものが大きく影響してると思うんですよ。だから、岩男さんが喋るだけでみんな癒されるだろうし、僕らも収録中に癒されてました。きっと、ミントは岩男さんみたいな人だと思います。

岩男　ありがとうございます。何も出せないんですけど（笑）。なんか照れますね。今回のアフレコ前、声のトーンを思い出すためにドラマCDを聞いたんですけど、懐かしさと同時にミントの存在が私のことも癒してくれたんです。台本のセリフを読んでいるだけで、それまで抱えていたストレスが一瞬で消えてしまうんですね。優しくて温かい存在なので、どれだけ癒されて、自分を見つめなおすことができたかを考えると、ミントに対して感謝の気持ちでいっぱいです。

――草尾さんは今回のアフレコの前に、以前のクレスの声を聞き直すことはありましたか？

草尾　僕はあえて何もしてません。新しい21世紀の「ファンタジア」ということで、1／3は新作アニメの気持ちで演りたかったので。初めてクレスと出会ったつもりで演ったんですけど、結局はそのまま（笑）。ちなみに、久しぶりのクレスなので、「もっと若い声でした」と言われるんじゃないかとドキドキしていて、第1話のテストはかなり緊張してました。

岩男　みんな「もうちょっと若く」って言われていたのに、草尾さんは全然変わってないんですよ。最初のテストのとき、私はミントの声を探りながら演っていたので、思い切り演れなかったんです。でも、草尾さんがクレスのセリフを言うと、本番だったかしらと戸惑うくらい勢いがあって、クレスのお芝居に迷いがなかったんです。

草尾　そんなことないけどね（笑）。

岩男　今、新しいドラマCDを録っているんですけど、これは確認だけしてすぐ本番で…。

草尾　ヒヤヒヤものだよね…。

岩男　と言いながら、いきなり本番でも草尾さんは大丈夫なんです。すごいんですよ。

今回のOVAは2時間映画　あとはTVシリーズで!?

――「敵」ではあるけど「悪」とは言い切れないダオスという存在を、どう受けとめていますか？

草尾　話をして和解する道とか、戦う前にできたことがもっとあるはずで、それでも結果として倒さなければいけない存在だった、という展開を突き詰めて描けたら、もっと切ない雰囲気が出たと思うんです。単なるハッピーエンドではない作品なので。



岩男　慈悲の心を持っている方で、決して悪ではないですよね。誰よりも人に悲しみを与えた存在なんだけれど、ユグドラシルの樹を蘇らせるために力を貸してくれたり。ミントはもっと前からダオスが力を貸してくれる相手だと知っていた感じがするんです。もし本当に話し合いの道があったなら、戦争は起こらなかったんじゃないかと。作品の中の話に限らず、言葉のやりとりだけでは解決できないから、いろんな人を巻き込んで戦争は起こってしまうんですよね。話し合いができなかったり、心を開いてくれない相手だとなおさらで。ダオスとはどこかで道を間違って倒さなくてはいけない相手になってしまったので、とても複雑な気持ちです。「この世に悪があるとすれば、それは人の心だ」というダオスの言葉には胸を打たれたし、全てを物語っていましたよね。

草尾　だからこそ、ダオスに感情移入してはいけ

対談　クレスVSミント

ミントのセリフを読んでいるだけで、ストレスが一瞬で消えてしまうんです。――岩男

思いは通じ合っているんだけど、あえて向き合って「好き」と言わない仲が素敵

クレスは僕の声優人生の中で、最後の少年ヒーローになると思います。——草尾

もう少しミントに惚れているんだっていう気持ちを出しても良かったかな。



ないと思っていたんです。今回一番苦しかったのは、途中から僕の中でダオスを倒す理由がなくなってしまったこと。どうやってこの人を憎もうかなって考えてました。確かドラマCDだったと思うんですけど、ミントがダオスを擁護するので、クレスはミントがダオスに魔法でもかけられたんじゃないかと考えるんです。「うちのミントに何をしたんだ！」と。それは年上の男性に自分の彼女を取られそうになった嫉妬に似た気持ちもあったんだろうと思って。そういった複雑な思いは、今回のアニメではカットされてしまったので、以前の作品を思い出しながら、なんとか「ダオスを倒す」という最初の気持ちを持ち続け、膨らませていくようにしたんです。が、実際に出来上がった映像を見て、時の剣がダオスに刺さっていくシーンは痛かったですね。「あ～あ、やっちゃったよ…」って。本来の目的ではあったんですが、何とも言えない気持ちになりました。

岩男　大切な気持ちを教えてくれた人なだけにね。

草尾　見てくださった皆さんに、その部分がどう伝わったのかなって興味があります。でも、あまりダオスに感情移入して、何が正しくて何が悪いのかが希薄になってしまうと、ただでさえ手放しにハッピーエンドとは言えないお話なのに、クレスとしてはさらに後味が悪くなってしまうじゃないですか。そこは反応が気になるところですね。

——今回のOVAに関して、印象的な場面やセリフを教えてください。

草尾　僕は4話の雪のシーンに尽きるかな。何度も演じている象徴的なシーンで、最初に演ったときから好きな場面。ただ、アフレコの時は雪のCGが入ってなかったんです。イメージしていたよりも雪がたくさん降っていたので、ちょっと後悔。もう少し寒そうな芝居にすればよかったなと。

岩男　ミントはユグドラシルの樹の下で目を閉じている表情が好きですね。「私はこのために生まれてきたのだと思います」というセリフが印象的で、「みんなに出会うために、守るために、戦う人の心を解いてあげるために生まれてきたのだと思います」というセリフに何度もゾクッとしました。忘れられないシーンです。

——OVAには残念ながら入らなかったけど、ここを見てみたかったという場面はありますか？

草尾　僕の理想は、ドラマCDを余すところなく全部アニメにしてもらいたいですね(笑)。ダオスを倒した後、トーティスの村に帰ったクレス達が、村の再建がうまくいかなくて悩んでいたりする場面は、アニメで見てみたい。

岩男　あとね、すずちゃんとの会話が結構楽しかったんです。

草尾　アニメではほとんど接点がなかったもんね。

岩男　そうなんです。そこが残念で。

草尾　だからさ、ドラマCDの内容を全部入れて、アニメならではの内容も膨らませてもらって、2クールくらいのアニメができたら、お腹いっぱいなんですが…夢物語でした(笑)。

岩男　でも、気持ちはわかります。思わずお願いしたくなっちゃう(笑)。

草尾　もちろんOVAは、4話の中に内容が凝縮されていて、一つの作品として素晴らしいものが出来上がったと思うんです。だから、どちらがいいとは言えないんですけど。

岩男　今回は2時間の映画を見ているような感じですよね。

——同じキャラ、同じ作品と10年付き合ってきた感想を聞かせてください。

草尾　クレスを演るたびに、毎回携わっているスタッフが違うので、キャラクターもセリフの捉え方も微妙に異なるし、演出も違うんです。その変化は作品の歴史とも言えるけど、同じストーリーなのに条件が異なる中で、自分なりのクレスを違和感なく存在させることは、楽しくもあり難しくもある部分でした。例えば、僕の中では前半のクレスは今より目つきが鋭かったイメージがあるんです。後半になるにつれて、柔らかい表情のどこ

にでもいる優しい男の子という比重が増えたんじゃないかな。

岩男　この10年、たくさんの方に「ファンタジア」の感想のお便りをいただいたり、「ミントですよね」と声をかけていただけたんです。ミントと離れているときも皆さんの声で気持ちを蘇らせることができたので、周りの方たちの愛情を感じながら10年という月日を重ねてきたんだなと思います。励ましてくれた皆さんには、作品で応えていきたいという思いがずっとあったので、これで終わってしまうのが本当に寂しいですね。「実はまた始まります…」なんてお話がないのかな(笑)。そして、そのときに同じメンバーで集まれたらいいな。

草尾　僕らが「ファンタジア」についていけるのは、おそらくあと10年くらいが限界だと思うので…。

岩男　どうしてですか？　20年後でも30年後でもできますよ！　ね？

草尾　いや、演れるけど、みんなの実年齢を考えたらリアルじゃないよね。だから新作の可能性があるなら、10年以内には実現してほしいですね(笑)。

キャラクターと脚本と応援があっての10年間

――長く愛されてきた魅力はどこにあると思いますか？

草尾　僕が個人的に思うのは、何よりも藤島康介先生のデザインされたキャラクターの素晴らしさと、金月龍之介さんの脚本のうまさです。ドラマCDでもアニメでも、演じていてグッとくるセリフがたくさんあったので、より感情移入しやすかったし、気持ちを乗せて演じることができたんです。文字で見ただけでは何とも思わなかったのに、声に出してみたら「おぉ！」って思うセリフが、「ファンタジア」にはたくさんあるんですよ。

岩男　あ、そういうセリフって多いですよね～。

草尾　そういった魅力と皆さんの応援があって10年続いたんじゃないかな。そこに自分が参加できた事を幸せに思います。

岩男　同じくですね。本当に光栄です。

草尾　クレス・アルベインは僕の声優人生の中で、最後の少年ヒーローになると思うんです。僕自身はまだバリバリ演れるんですよ(笑)。でもこれからスタッフの方は、まっすぐな10代の少年をパッと見て、僕にその役を振ろうとは思わないだろうから。

――最近でも、ファンからお手紙などで「ファンタジア」の話題が出ることはあるんですか？

草尾　ありますよ。「クレスを初めて見てファンになりました」なんていう中学生の女の子からのお便りをいただくと、なるほどな～って。もしかしたら、今「ファンタジア」を応援してくださっている方の大半が、スーパーファミコン版を知らない可能性もあるんだなと。

岩男　北海道に行ったときに、中学生くらいの女の子たちに、「ミントが来るって聞いたので会いに来ました」って言われたんです。声しかミントじゃない私なのに、「ミントだ！」って触って感激してくれて。その子たちもドラマCDだったり、ゲームだったり、きっかけはみんな違うんですね。つい先日も、「ミントが一番好きです」って私のファンクラブに入ってくれた10代の女の子がいたんです。もしかしたら、このOVAを見てファンになってくれる方がいるかもしれない。

草尾　今回のOVAに関しては、これで終わるつもりで、どのインタビューでも感謝の思いを伝えてきたんです。昔の僕だったら「まだ終わらないかも」とか「皆さんの思いで復活させてください」と勝手なことを言ったんですけど。でも、今日こうして話をしてきて、あと20年演るのもアリかなと思ってきました。今まだ中学生の子が大人になって、「中学生から見てます」って自分の子供と一緒に楽しんでくれるとか。ゲーム界の「STAR WARS」を目指していただきたいなと…結局勝手なことを言ってますね(笑)。

――では最後に、ファンの皆さんへ向けてメッセージをお願いします。

草尾　いろんな冗談も言いましたが、10年間応援し続けていただいて、心より感謝しています。また、クレス・アルベインというキャラに出会えて、演じられたことを光栄に思っています。アニメ化という形できちんと完結を迎えることができたのは、作品を愛してくださった皆さんのおかげです。何重もの喜びと同時に、終わってしまう寂しさもありますが、皆さんの中に「テイルズ オブ ファンタジア」のキャラクターたちがいつまでも生き続けてくれたら嬉しいです。本当にありがとうございました。

岩男　コメントが素晴らしすぎて何も言うことがなくなっちゃった(笑)。この作品から人の気持ちを労わる大切さを学びました。本当に幅広い方から支持されていただいてますが、私にとってもこんなに心に残る作品に出会えたことは大事な宝物です。皆さんが愛してくださっているように、私も「ファンタジア」を生涯愛し続け、見守っていきたいと思います。10年間、温かい言葉で支えてくださって、ありがとうございました。

対談 クレスVSミント



岩男潤子

いわお・じゅんこ／2月18日生まれ／大分県出身／AB型
代表作は「妖しのセレス」セレス、「デビルマンレディー」不動ジュン、「カードキャプターさくら」大道寺知世、「新世紀エヴァンゲリオン」洞木ヒカリ、「舞-乙HiME」アカネ・ソワール、「To Heart」来栖川芹香／綾香、「ちびまるこちゃん」長谷川ケン太　ほか多数／J.Island所属



草尾 毅

くさお・たけし／11月20日生まれ／埼玉県出身／B型
代表作は「SLAM DUNK」桜木花道、「DRAGON BALL Z」トランクス、「ケロロ軍曹」ドロロ兵長、「ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU」リー・ジェンシン、「リングにかけろ1」香取石松、ゲーム「戦国無双」真田幸村　ほか多数／青二プロダクション所属

「テイルズ オブ ファンタジア」の世界を楽しんで!

出演声優からのメッセージ

世界観もストーリーも心に残る「ファンタジア」。何よりキャラクターがみんな個性的で魅力あるからこそ、何度プレイしても、アニメを見ても楽しめる。ここでは対談に出演したクレスとミントを除く、メインキャラクターを演じる皆さんからのメッセージをお届けします!

チェスター役

伊藤健太郎さん

今回のアニメ化は正直、「え!? マジっすか!?」と驚きました。後になって、動くチェスターを演じられる喜びがフツフツと沸き上がってきたんです。僕にとって、チェスターの不器用な中に見え隠れする情熱はツボ。若いときと比べて高音が出にくいのは、少々難点ですが(笑)、こうして彼を長く演じられるのは面白いし嬉しいです。「ファンタジア」に関わった日々は全てが思い出になってます。OVAは4話の中に広大なストーリーが上手くまとまってるなと感じました。個人的にはアーチェともっと絡みたかったんですが、雨の中の、木の下での二人のやりとりがとにかく大好きです。ダオスに対しては、一種、同情の想いがあります。お互いの立場を理解しあうって難しいですね…。「ファンタジア」は各キャラクターの魅力を活かして作品を通じて主張したいテーマが上手く表現されていると思うし、その主張の正当性も支持される要因じゃないかな。とにかく味わい深い作品です。OVAに限らず、様々な形で楽しんでみてください! ハマりますよ!

Profile

いとう・けんたろう/1月3日生まれ/東京都出身/A型/代表作は「超者ライディーン」鷲崎飛翔、「BLEACH」阿散井恋次、「超星艦隊セイザーX」火将軍ブレイアード、「吟遊黙示録マイネリーベ wieder」ダニエル、「BLOOD+」岡村昭宏、ゲーム「金色のコルダ」土浦梁太郎、「決戦3」木下藤吉郎秀吉ほか多数/俳協所属



アーチェ役

かないみかさん

「わぁ~♥ やったぁ~♥ 『ファンタジア』の、この美しい絵が動くなんて!」と私が楽しみだったアニメ化です! 10年間演ってきて、アーチェの印象はとにかく元気!! ずっと変わらないですね。私も「明るく、元気!!」を心がけて演っています。彼女のテンションに負けないようにしようと思って演っていると、元気がでてくるんです。久しぶりのアーチェでしたが、思い出す必要なんてないですね。一度たりとも忘れたことはありませ~ん♥ 作品の魅力は、この世界観とキャラクターかな♥ 敵であるダオスを見ていると、本当に悪い人なんていないと思う…。人にはそれぞれ、いろんなことがあるからね。「ファンタジア」は長い長い物語です。きっとこの世界にどっぷりつかってしまいますよ♥ どぉぞよろしく♥

Profile

かない・みか/3月18日生まれ/東京都出身/O型/代表作は「きんぎょ注意報」わぴこ、「それいけ! アンパンマン」メロンパンナ、「鍵姫物語 永久のアリス輪舞曲」双子のアリス、「ギャラクシーエンジェル」ヴァニラ・H、ゲーム「サクラ大戦3~巴里は燃えているか~」シー・カプリス ほか多数/賢プロダクション所属



クラース役

井上和彦さん





アフレコが始まる前は、「また、『ファンタジア』のメンバーに会えるんだ!」と楽しみでしたね。実際に第1話の収録をしたら、「もっと若く演ってください」と言われました。昔は何も考えずに演じても若かったのにな～(笑)。これが10年なのかと思いながら、オジさんにならないよう気をつけました。クラースはいつも余裕のあるところが好きですね。自分の声優人生の中でも大切なキャラで、ここからいろいろな役につながっていると思います。とにかく、彼自身は性格もなにも変わっていないので、演じる上で大変だったのは「若さの維持!」。これに尽きます。改めてOVAを通して、「人はどう生きるべきなのか」を考えさせられました。ダオスは優しくて心の強い人。ただ、立場によっていろいろなことが変わりますね。「ファンタジア」は絵のきれいさ、話の面白さ、魅力的なキャラクターと、それぞれが素晴らしいバランスで存在しているファンタジー。だからこそ10年続いてきたんだと思います。奥が深い作品なので、しっかりハマってください。

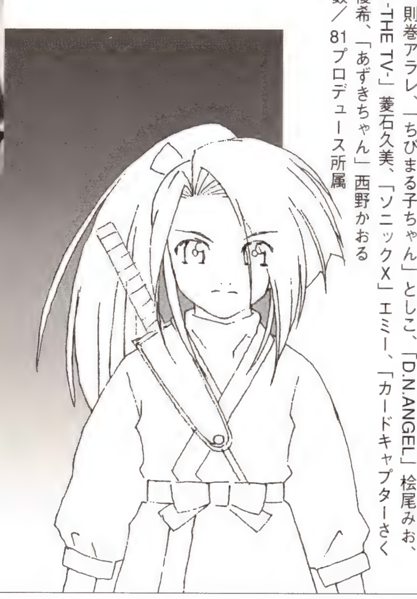
Profile

いのうえ・かずひこ／3月26日生まれ／神奈川県出身／O型／代表作は「美味しんぼ」山岡士郎、「今日からマ王」ギュンター、「NARUTO-ナルト-」はたけカカシ、「名探偵コナン」白鳥警部、「遥かなる時空の中で～八葉抄～」橘友雅、「機動戦士Zガンダム」ジェリド・メサ、「BLUE SEED」草薙護　ほか多数／B-Box所属

すず役

川田妙子さん





アニメ化はとても嬉しかったです。作品もストーリーも全てが最高でした。でも、やはりシリーズ化してほしいな。そう思うのは私だけなのでしょうか…。すずの出番がもっとあると良かったな～って…。すずは子供ながら芯が強く、忍者の掟に真摯に従う健気な姿が魅力。そして可愛らしい一面もちゃんとあるところがいいですね。長く演じてきて、それだけ愛着も倍増しているキャラです。もう身体の中に染み付いているように感じています。演じる上では、感情をあまり出さないように気をつけました。手下となってしまった父を思うと…とても複雑ですが、ダオスもかわいそうな人ですね…。題名の通り、ファンタジーが溢れ、冒険の面白さとそれぞれのキャラクターが生きている作品です。今まで応援してきてくださった皆さん、ぜひ動きや表情など、映像でしか味わえないものを存分に味わってご覧ください。そして初めて「ファンタジア」の世界に触れた皆さん、ゲームやドラマCD、他のジャンルも面白いですよ～!

Profile

かわだ・たえこ／3月20日生まれ／東京都出身／O型／代表作は「ドクタースランプ」則巻アラレ、「ちびまる子ちゃん」とし子、「D.N.ANGEL」桧尾みお、「R.O.D -THE TV-」菱石久美、「ソニックX」エミー、「カードキャプターさくら」橘優希、「あずきちゃん」西野かおる　ほか多数／81プロデュース所属

ダオス役

森川智之さん





塩沢兼人さんが演っていらっしゃった役ということで、プレッシャーを感じつつのアフレコでした(注：原作ゲーム及び初期ドラマCDのダオス役は、塩沢兼人さん)。初めてのアフレコは緊張しましたが、みんなに家族のように温かく迎え入れてもらい、スタッフさんの助言もあって、楽しく自分なりのダオスができたと思います。塩沢さんも許してくれるかな…と。ダオスのことは悪と思わず、彼なりの正義を芯にみんなと戦いました。あくまでもお互いの正義を貫いた戦いで、きっとクレスたちも本当に戦うべき相手なのか疑問に思っていたのではないでしょうか。ダオスの志は成就できませんでしたが、自分では非常に大きな役割を果たせたかなと思っています。最後のセリフの場面はイイ顔で死んでいきましたからね。また、魔科学を使う場面などは、今、この世界でも考えさせられる内容だったのでは?「ファンタジア」は10年経っても作品に衰えがなく、キャラクターの個性が魅力的で、ゲーム、ドラマCD、OVAと、どこからでも入りやすく楽しめる作品です。ぜひ一つも欠かさずコンプリートしてみてください!

Profile

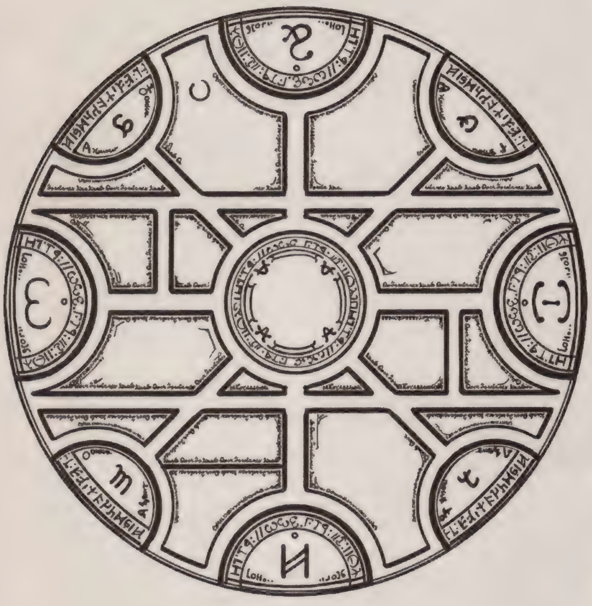
もりかわ・としゆき／1月26日生まれ／神奈川県出身／O型／代表作は「ガラスの仮面」速水真澄、「BLEACH」黒崎一心、「今日からマ王」コンラッド、「彩雲国物語」藍楸瑛、「ギャラリーフェイク」藤田玲司、「剣風伝奇ベルセルク」グリフィス、ゲーム「アンジェリーク」エルンスト　ほか多数／アーツビジョン所属

設定資料集

ここからは、アニメーションの制作に使用されたキャラクター設定や、背景美術などの設定資料、そして茂木監督はじめメインスタッフと、キャラクタービジュアルを担当された藤島康介先生のスペシャルインタビューをお送りします。







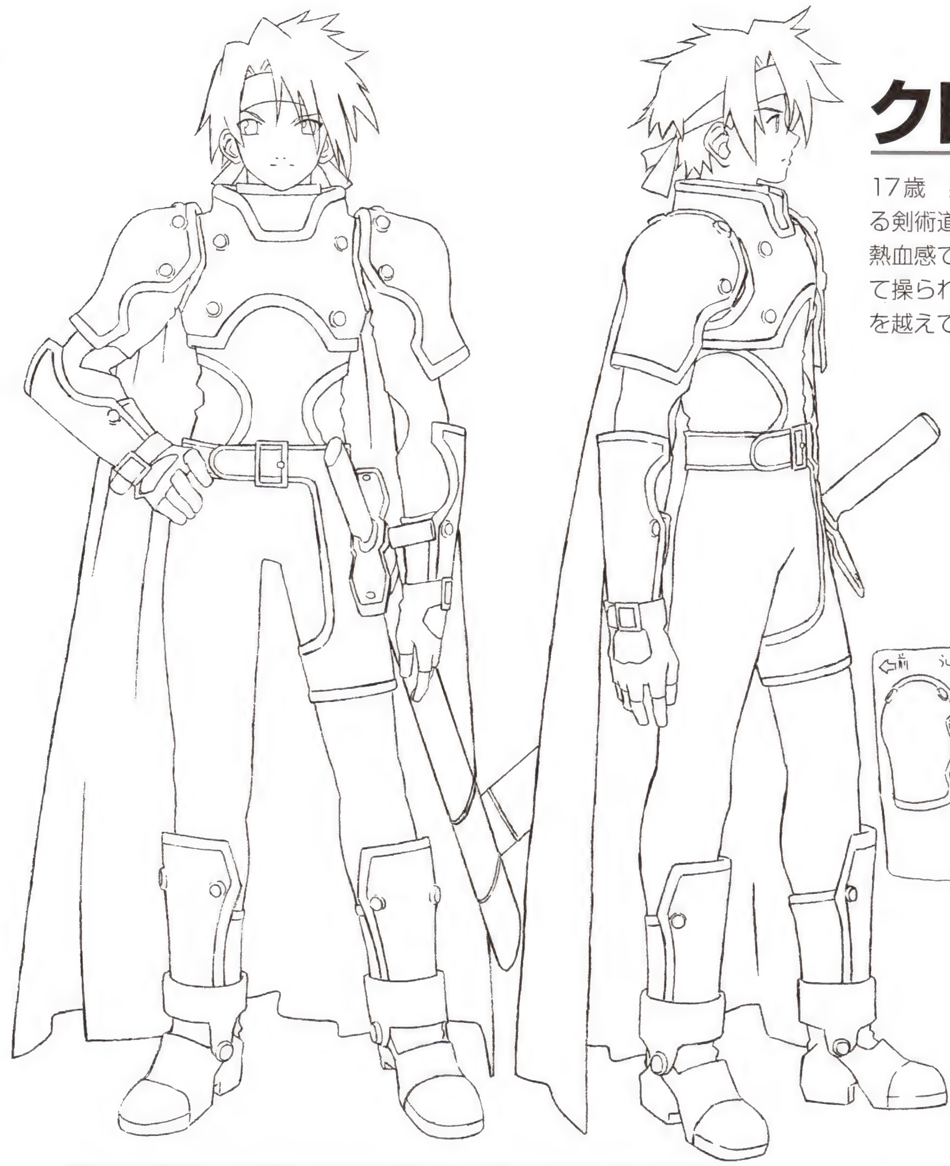




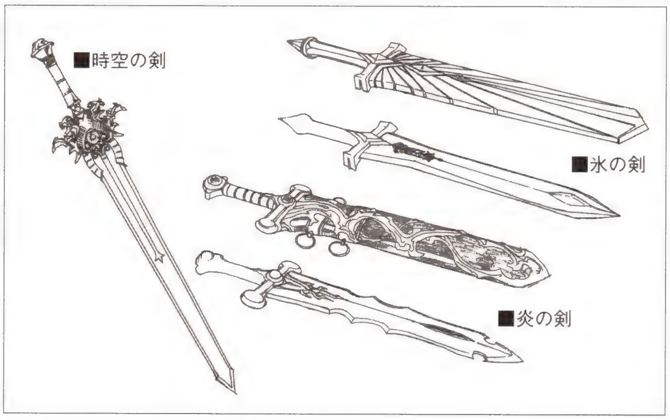


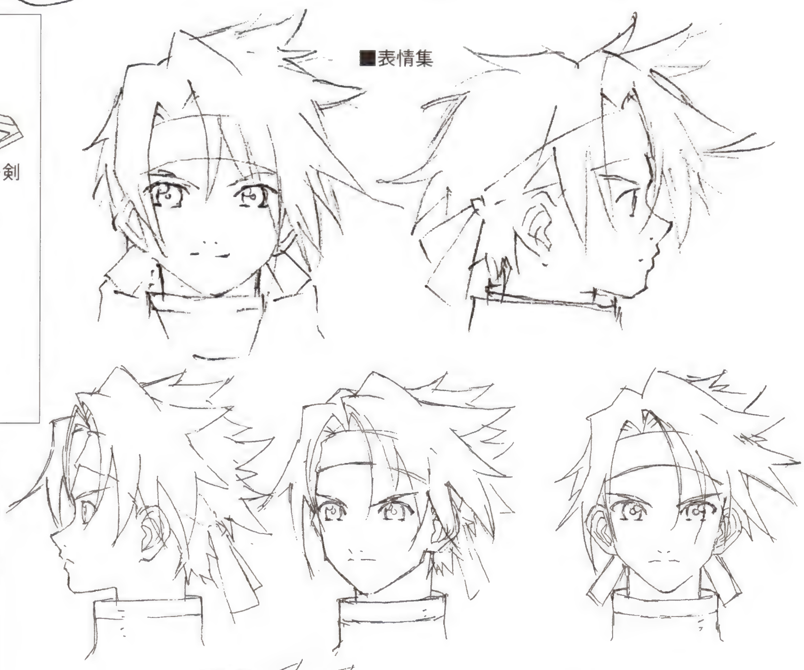
クレス・アルベイン

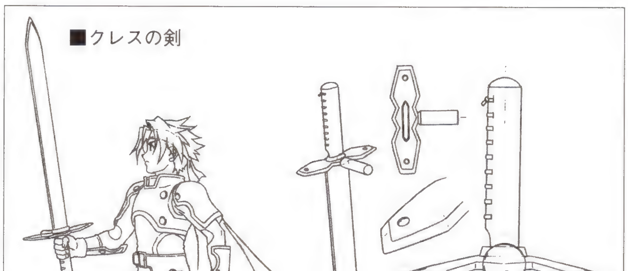
17歳　身長170cm　体重59kg　トーティスの村にある剣術道場の一人息子で、アルベイン流剣術の使い手。熱血感で、いつも優しさを忘れない性格。ダオスによって操られたマルスに村を焼かれ、家族も殺される。時空を越えてダオスを追い詰め、「時の英雄」と呼ばれた。





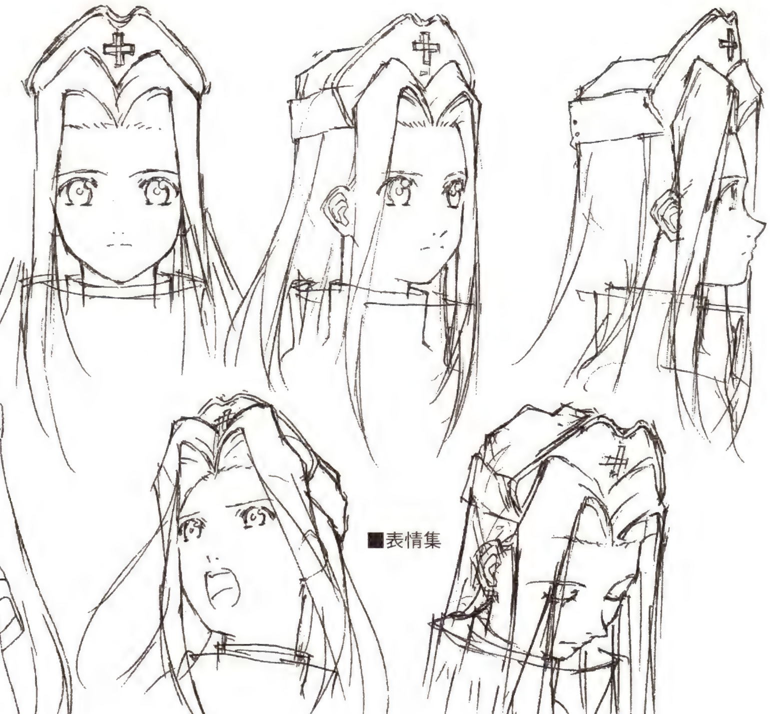




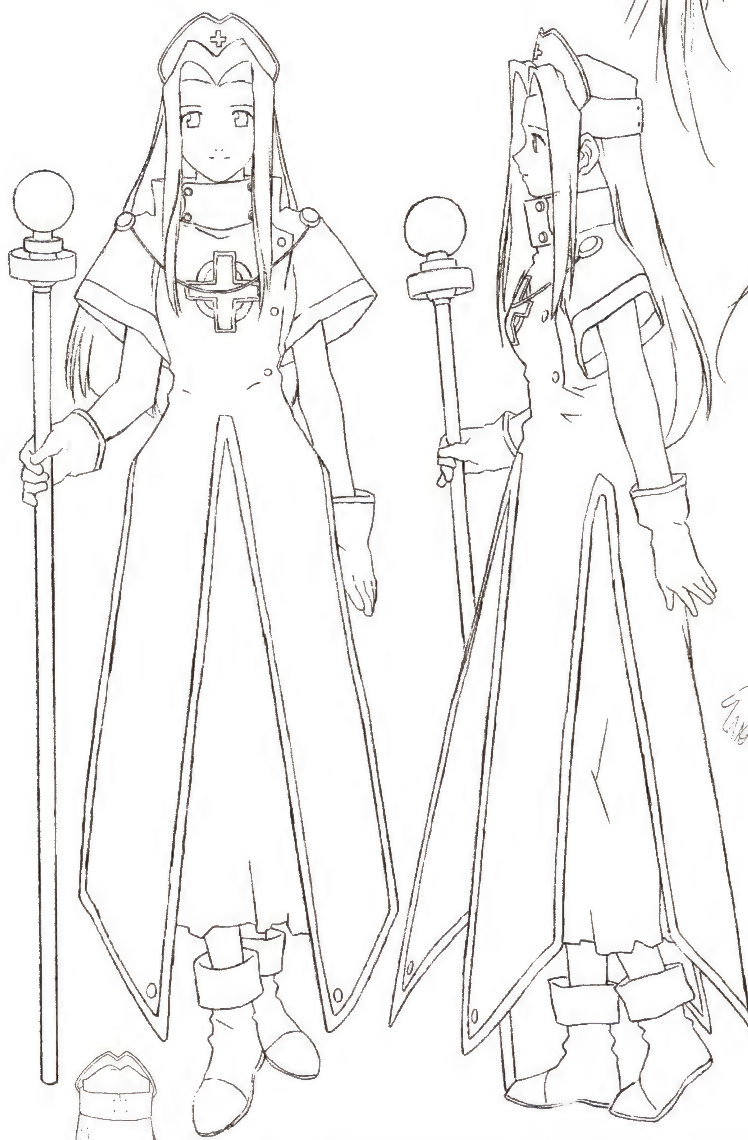


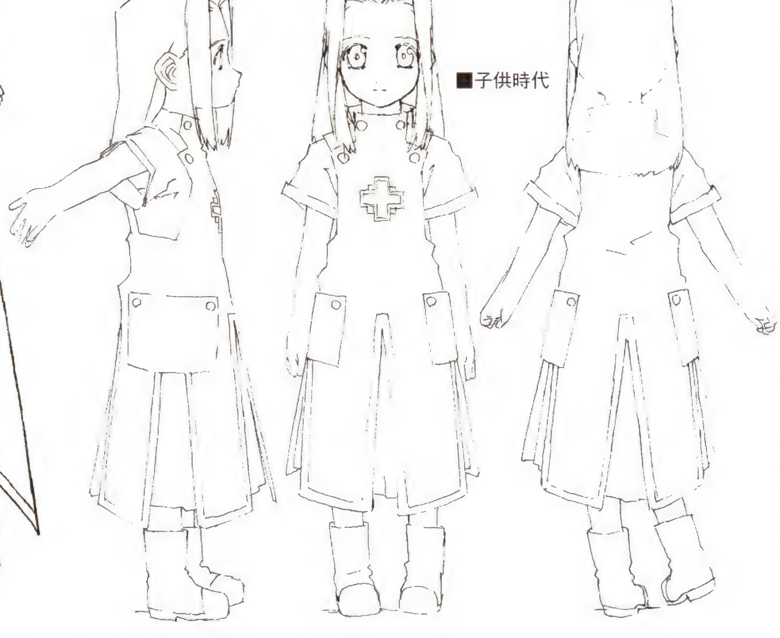
ミント・アドネード

18歳　身長162cm　体重42kg　かつてダオスを封印した巫女を母に持つ、有能な法術師。性格は真面目で温厚、かつ純情。住んでいた村からあまり出たことがなく、やや世間知らずなところがあるようだ。ダオスを封印したペンダントを奪うため、マルスに村を焼かれている。



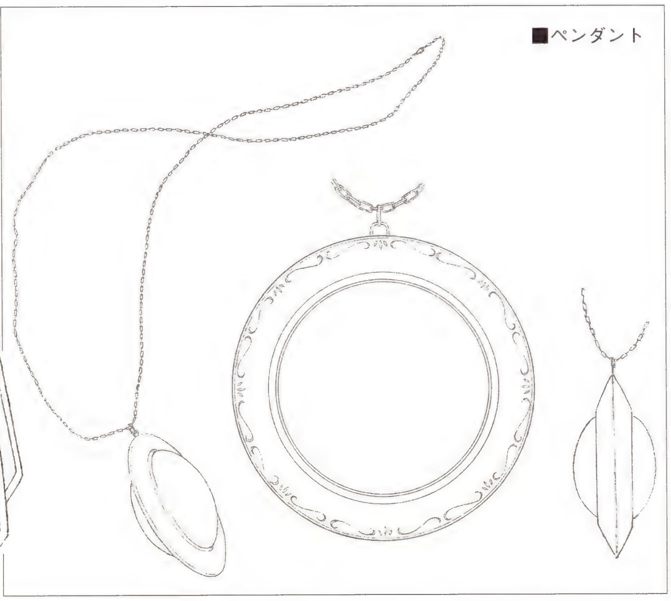
■表情集





■子供時代





■ペンダント

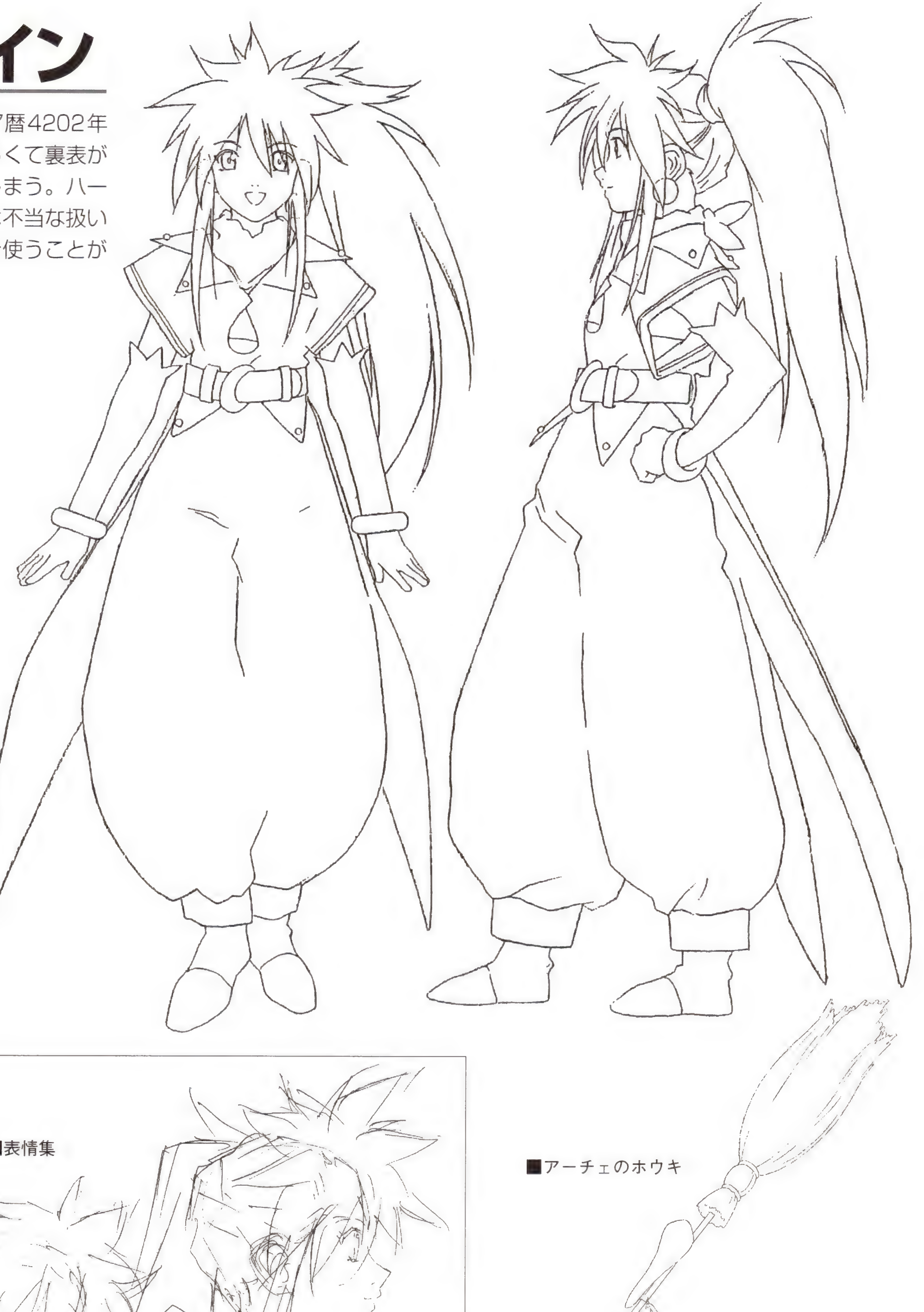


■クレスとミントのマント姿

アーチェ・クライン

17歳　身長157cm　体重45kg　アセリア暦4202年の過去の世界で、クレスたちと出会う。明るくて裏表が無い性格で、思ったことは全て口に出してしまう。ハーフエルフという生まれのためエルフの村では不当な扱いを受けるが、その血のおかげで強力な魔法を使うことができる。

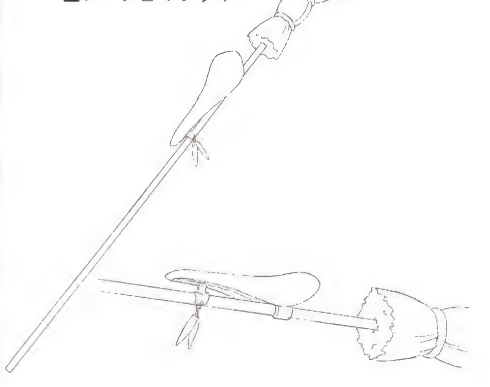


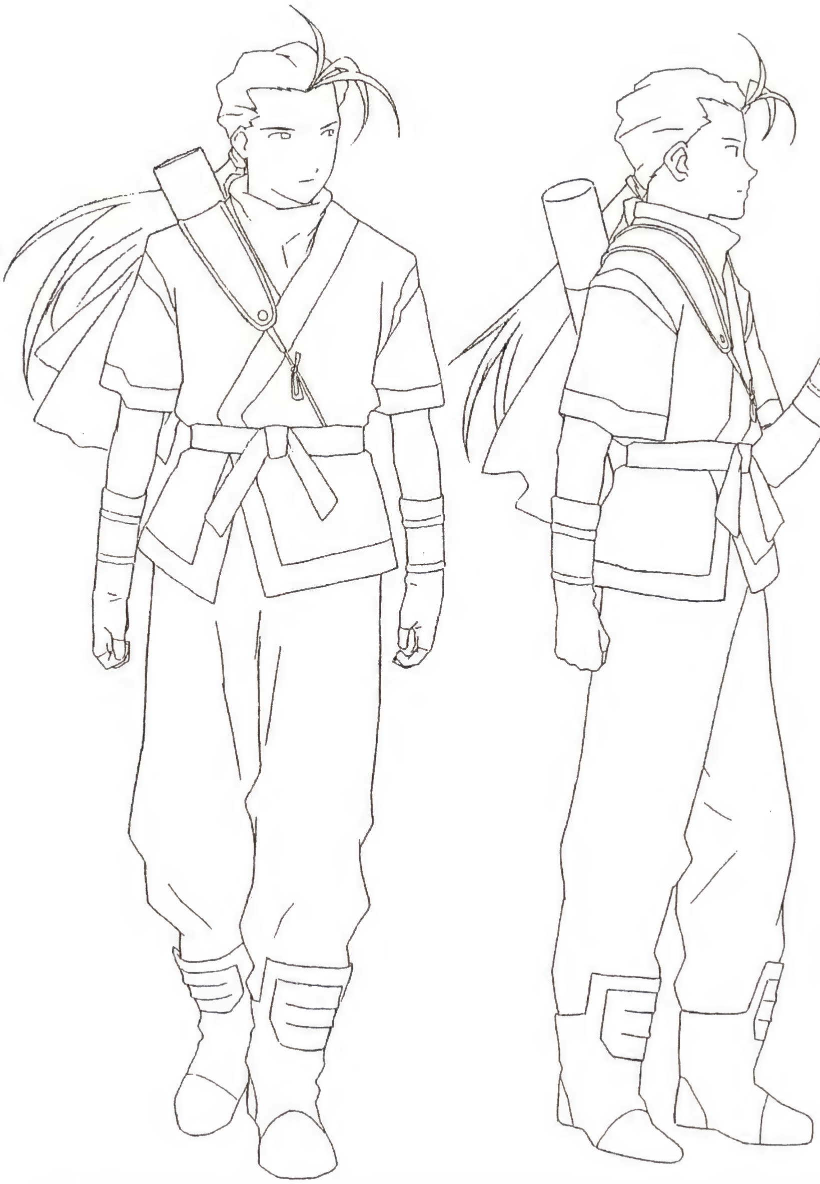


■表情集



■アーチェのホウキ

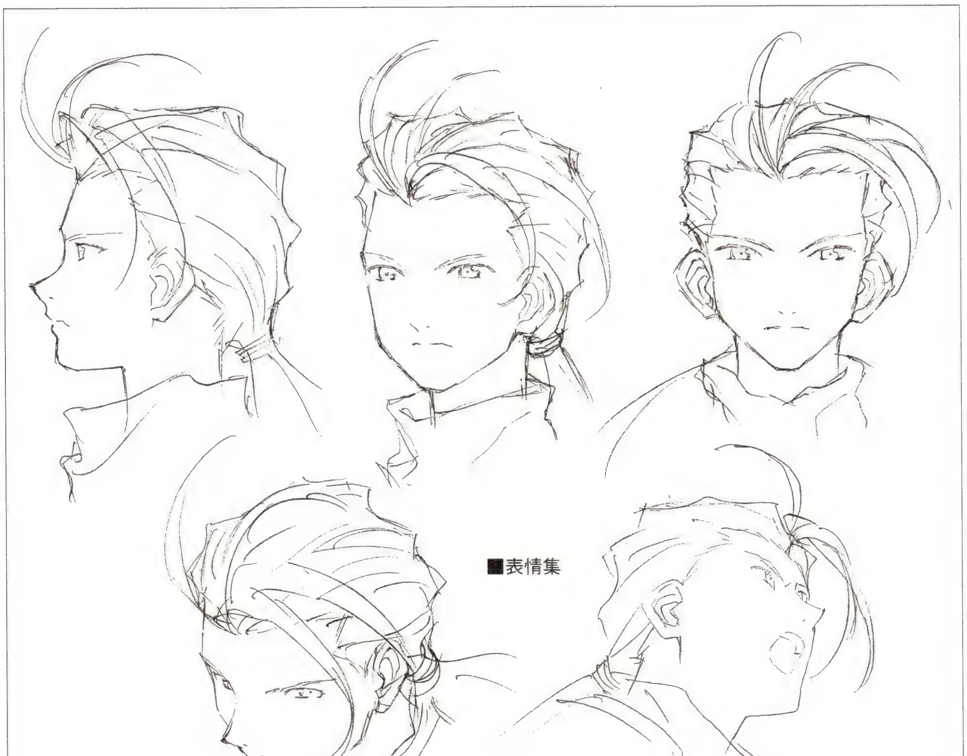






チェスター・バークライト

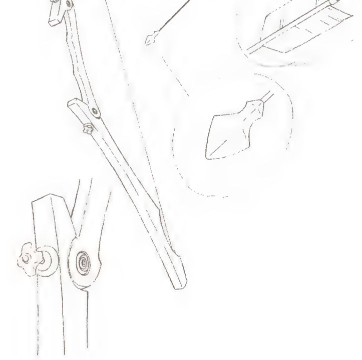
17歳　身長175cm　体重62kg　クレスと同じくトーティスの村出身で、弓の名手。幼くして両親を亡くし、妹と二人で必死に生きてきたが、村が襲われ、妹が惨殺されてしまう。その復讐のために黒幕であるダオスと戦うことを誓い、クレスたちと行動を共にする。



■表情集

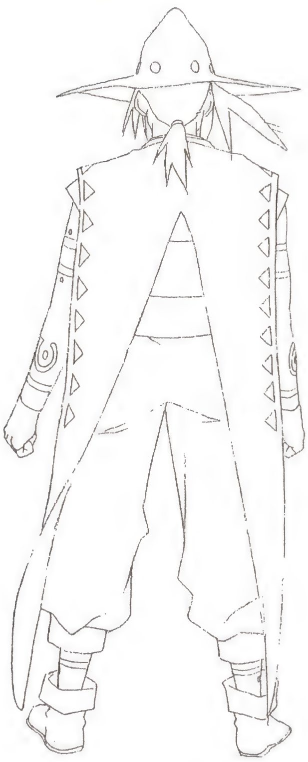
■チェスターの弓





クラース・F・レスター

29歳　身長176cm　体重62kg　アルヴァニスタの王立学院で魔法学を学んだ召喚術師。アセリア暦4202年の世界で暮らしていたが、過去へ時空転移したクレスたちと出会い、以後行動を共にする。召喚術は儀式に手間がかかるが、強力な精霊の力を行使することができる。

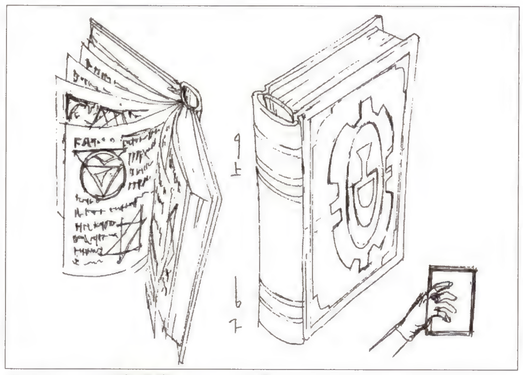




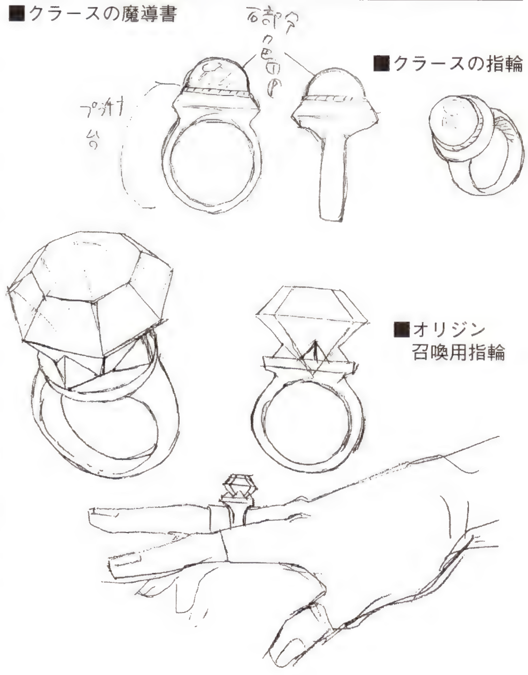




■表情集



■クラースの魔導書



■クラースの指輪

■オリジン召喚用指輪

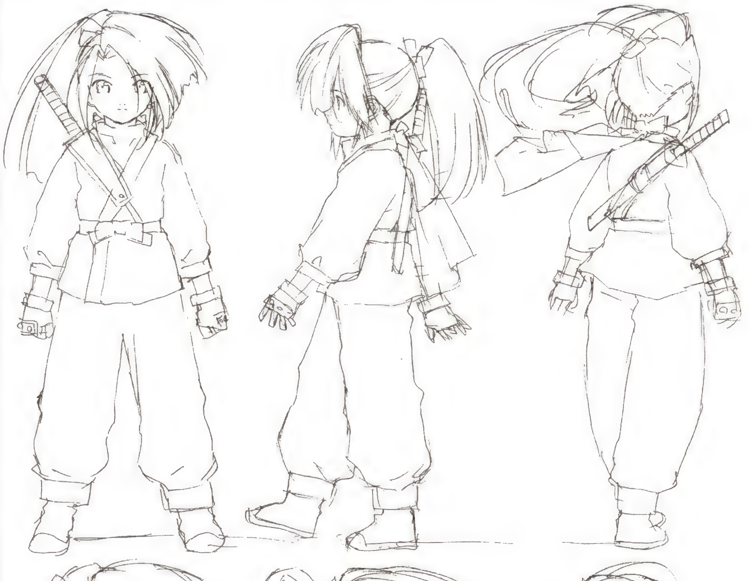
エドワード・D・モリスン

エルフの血を引く魔術師で、クレスたちに多くの助言を与えてくれる。１話にある地下墓地での戦闘では、クレスたちを過去へと送り込み、チェスターと二人で敵を食い止めるという美味しい役を担っていた。

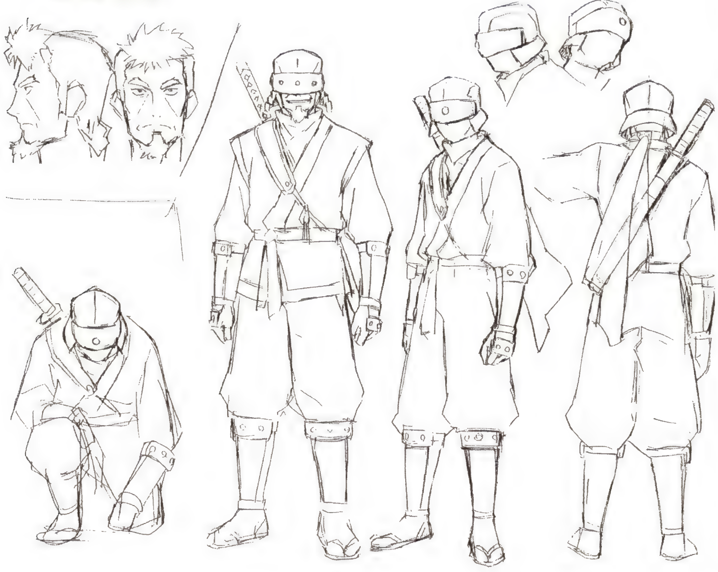


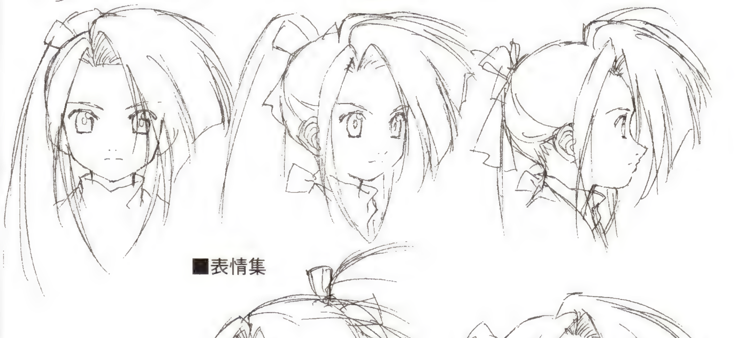
銅蔵





忍者部隊





■表情集

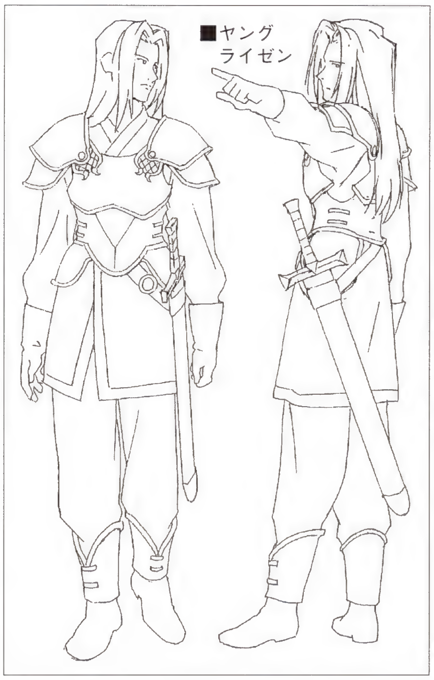


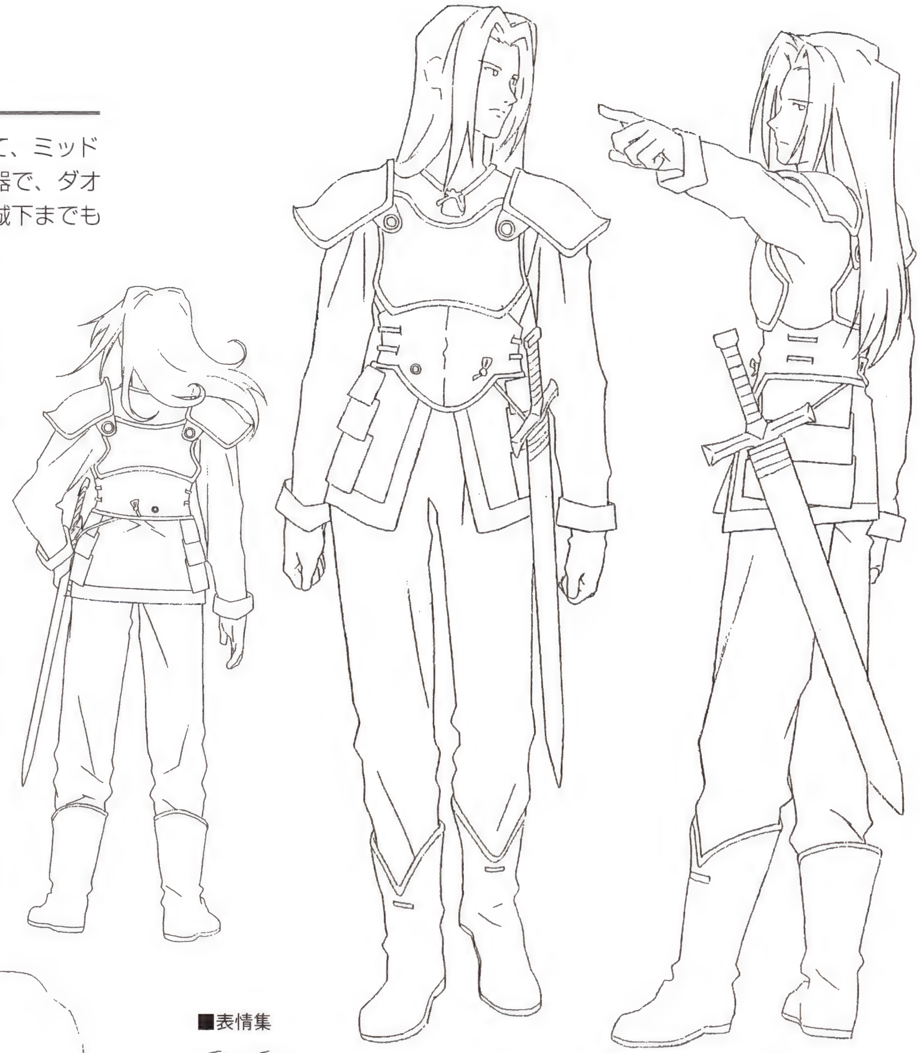
藤林すず

11歳　身長135cm　体重28kg　忍者の里に住む、伊賀栗流頭領の孫娘。ダオスの手によって父・銅蔵と仲間が洗脳されてしまい、父を止めるべく戦うことになる。

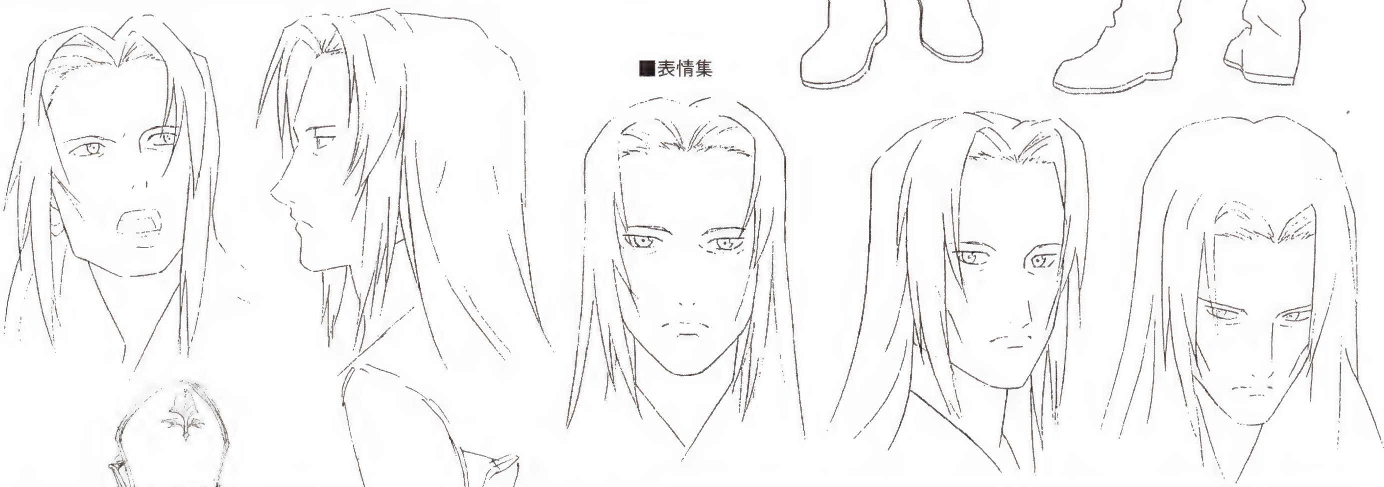
ライゼン

アセリア暦4202年の過去の世界において、ミッドガルズ王国の騎士団長だった男。魔科学兵器で、ダオス軍を倒そうとするが失敗。ミッドガルズ城下までも焼き払ってしまう。





■表情集



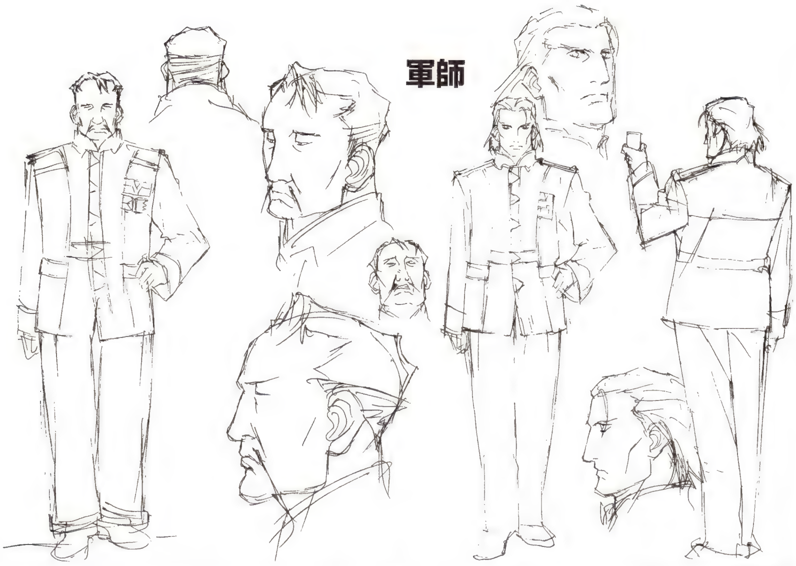
高僧



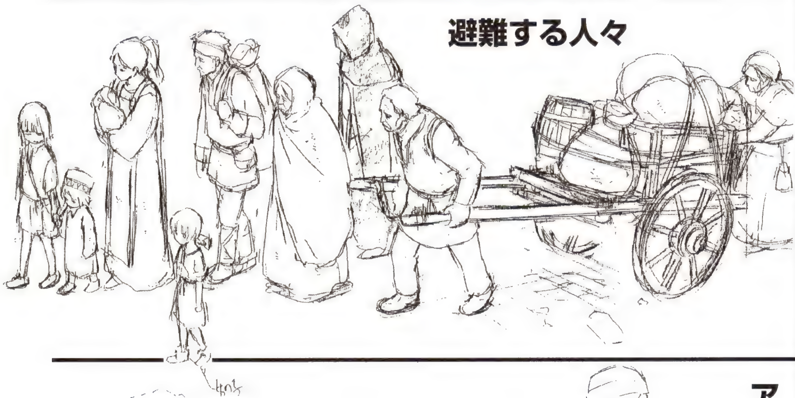
魔導砲オペレータ



軍師



避難する人々



アーリィの酒場　客



少女



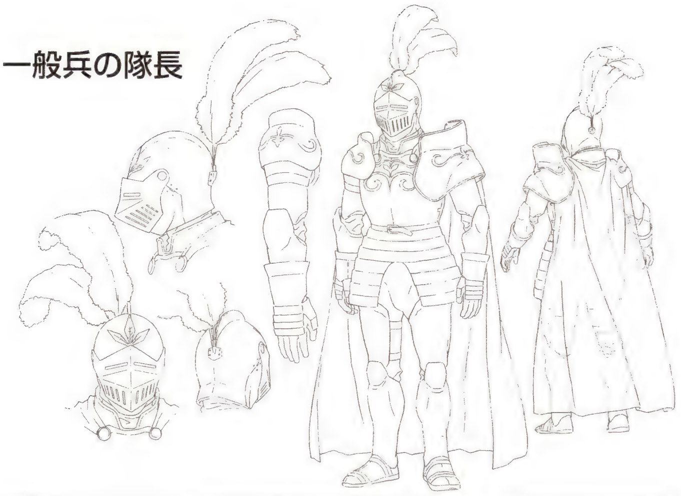
大臣



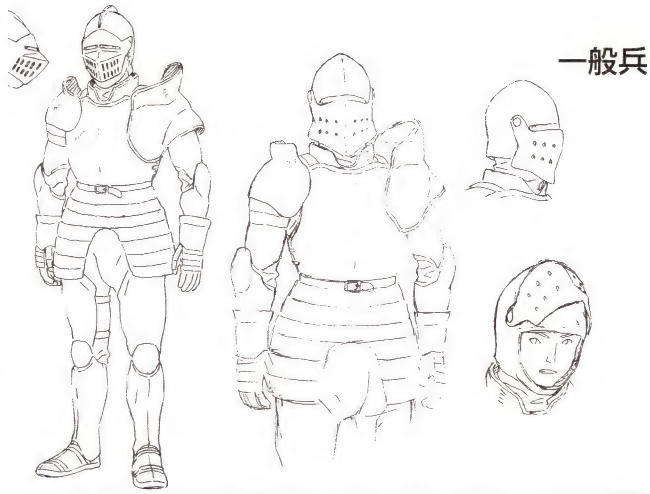
一般人



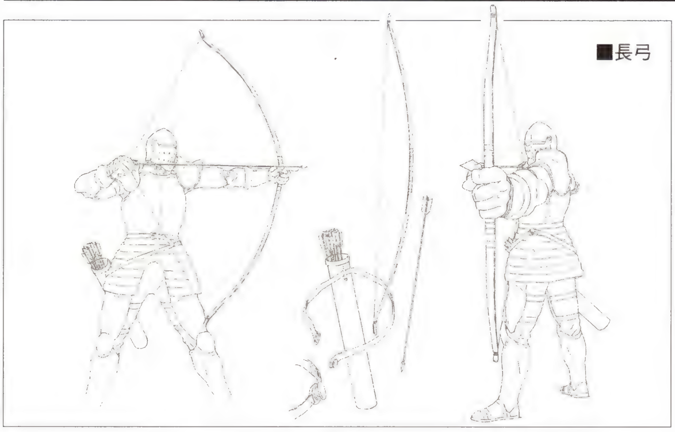
一般兵の隊長



一般兵

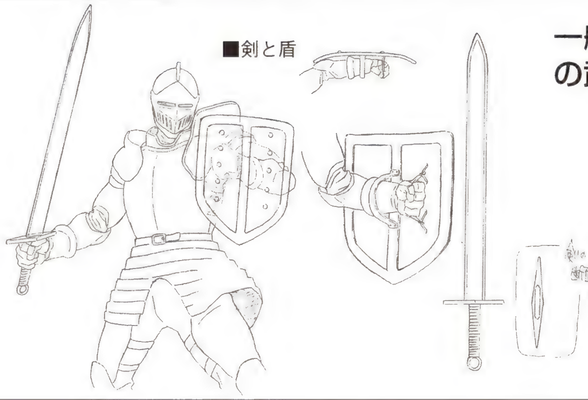


■長弓

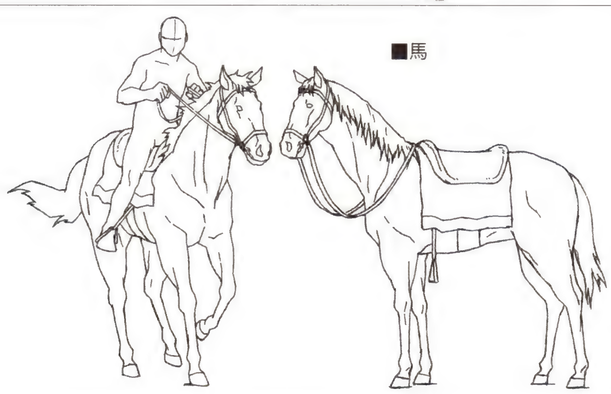


一般兵の武器

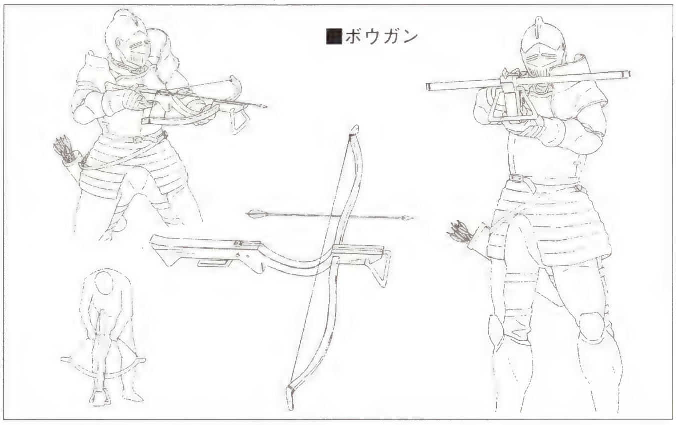
■剣と盾



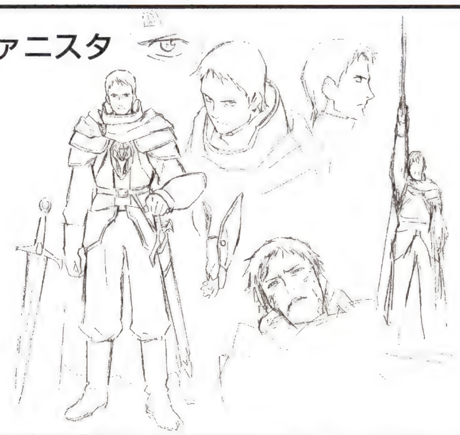
■馬



■ボウガン



アルヴァニスタの武将

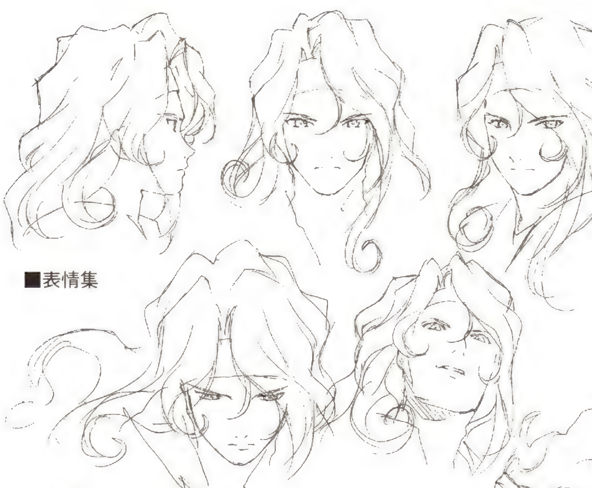


アルヴァニスタ兵



アルヴァニスタ王





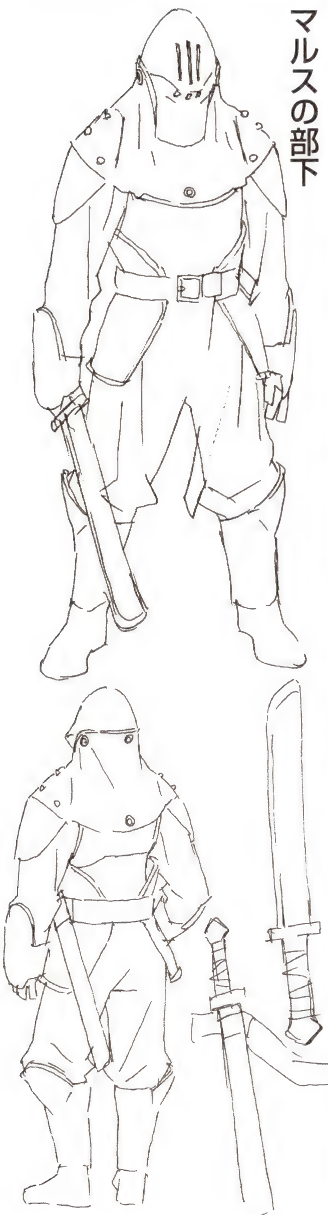
■表情集



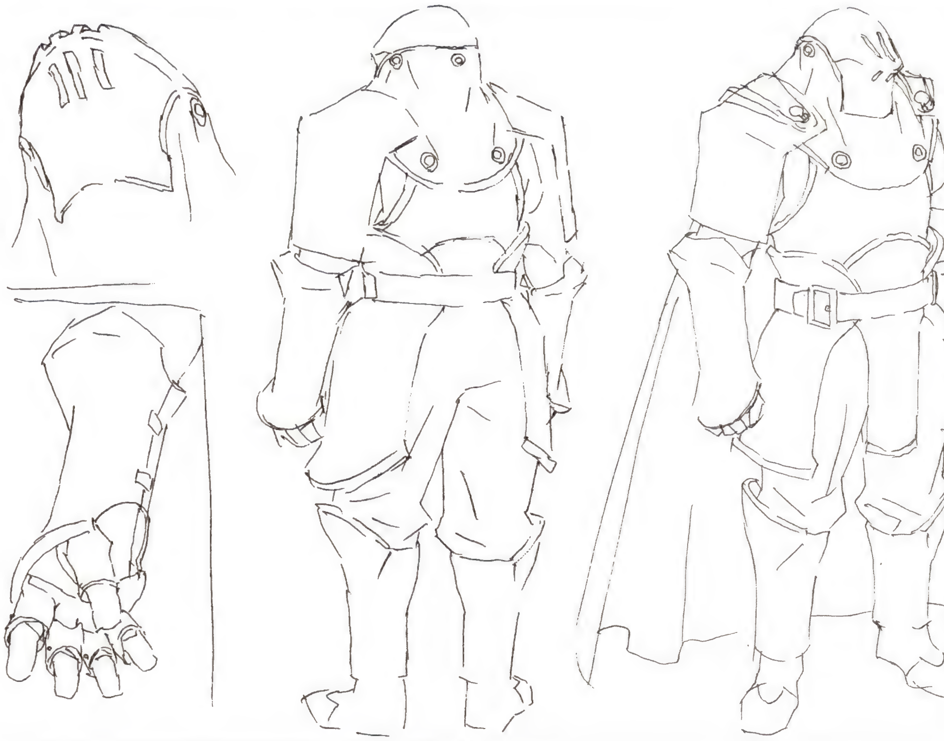
ダオス

　異なる惑星、デリス・カーラーンを救うために地球にきた魔術師。滅亡しかかった母星を救うため、ユグドラシルから「大いなる実り」を取りにきた。そのために、見境なくマナを消費し、ユグドラシルを弱体化させる人間を排除しようとした。一度は三人の法術師によって封印されたが、マルスを操り封印の鍵であるクレスのペンダントを奪って復活した。過去へも未来へも行ける時空転移の能力を持っており、ダオス城も「時間の狭間」にある。

マルスの部下



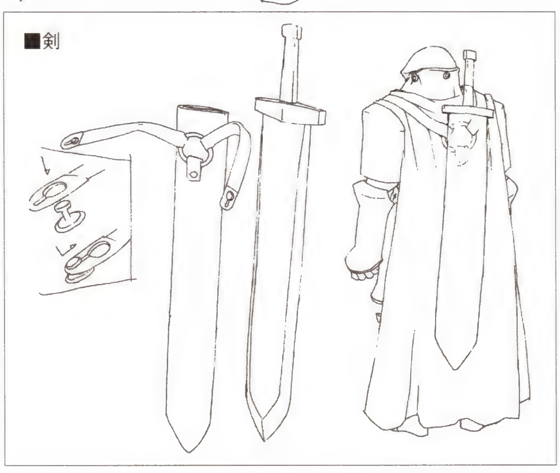
マルス

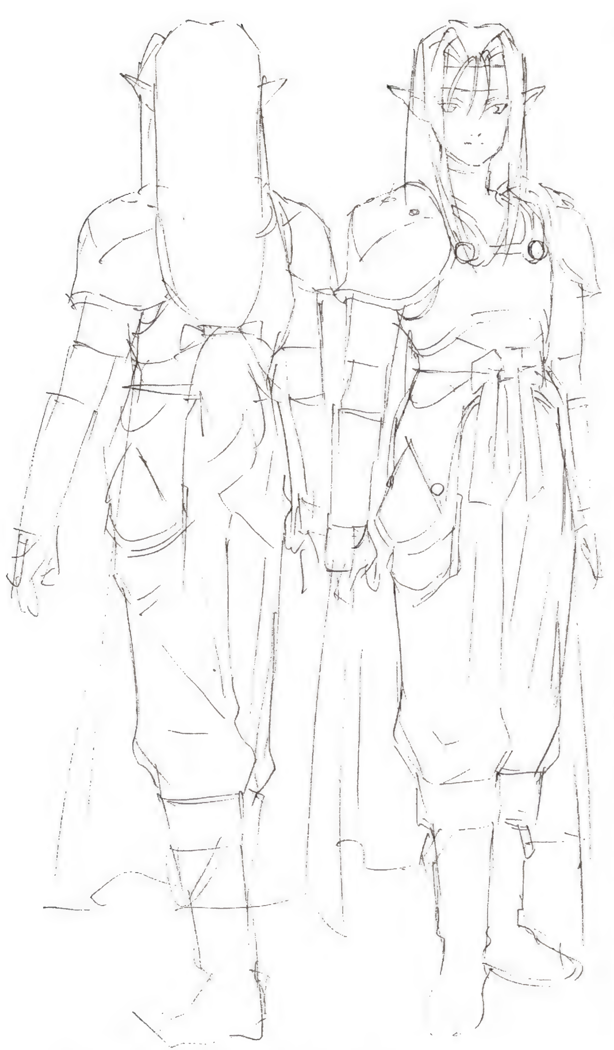


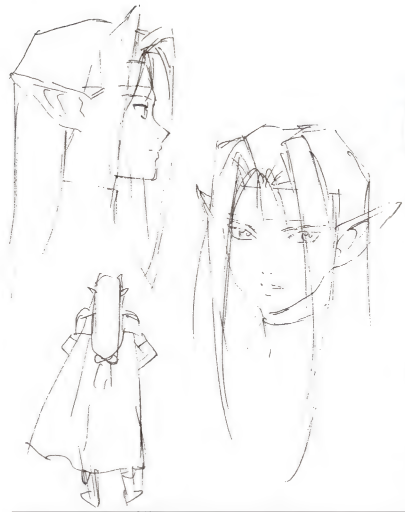
■顔



■剣



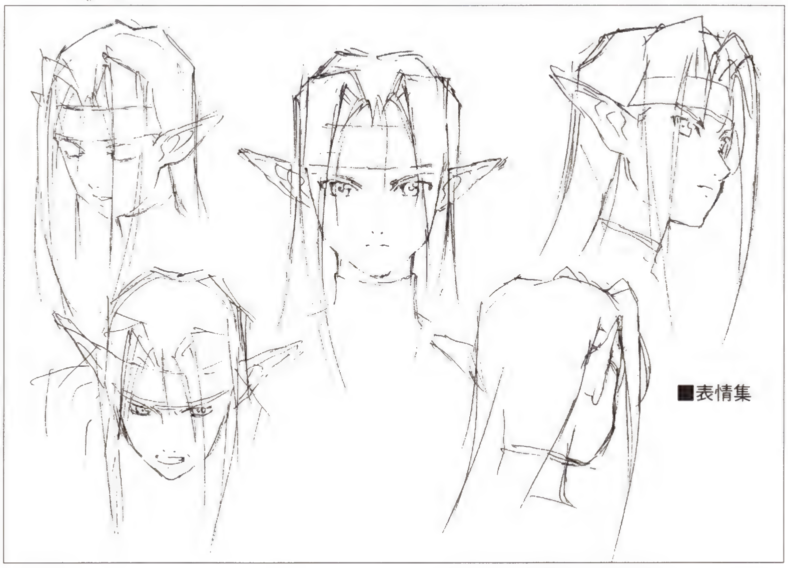




エルフ族

ブラムバルド

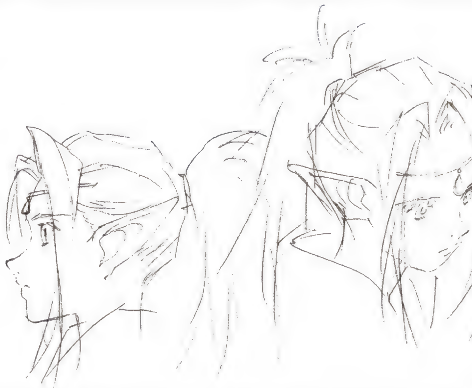
アセリア暦4352年の時点でのエルフ族の族長。昔から人間と接触を絶っていたが、ダオスとの決戦を前に、重い腰を上げた。時空の剣、エターナルソードを作るべく精霊王オリジンの召喚に協力する。ハーフエルフを嫌っており、アーチェを里に入れることを拒んだ。



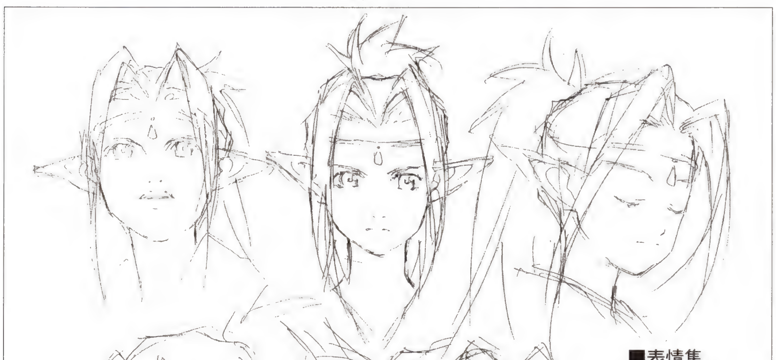
■表情集

ルーングロム

アルヴァニスタの宮廷魔術師。王の命を受けて、過去から帰ってきたクレスたち「時空の英雄」に助力を頼むべく、アセリア暦4352年から時空転移してきた。時空転移を封じる方法を見つけたのはいいが、使いこなせる者がいなかったようだ。





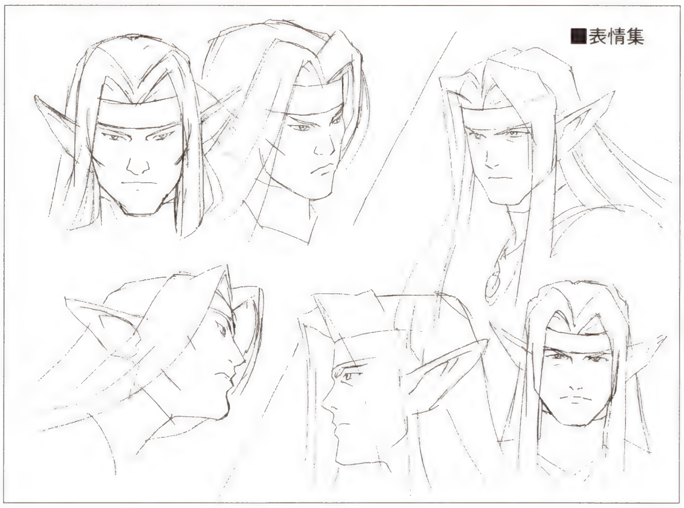


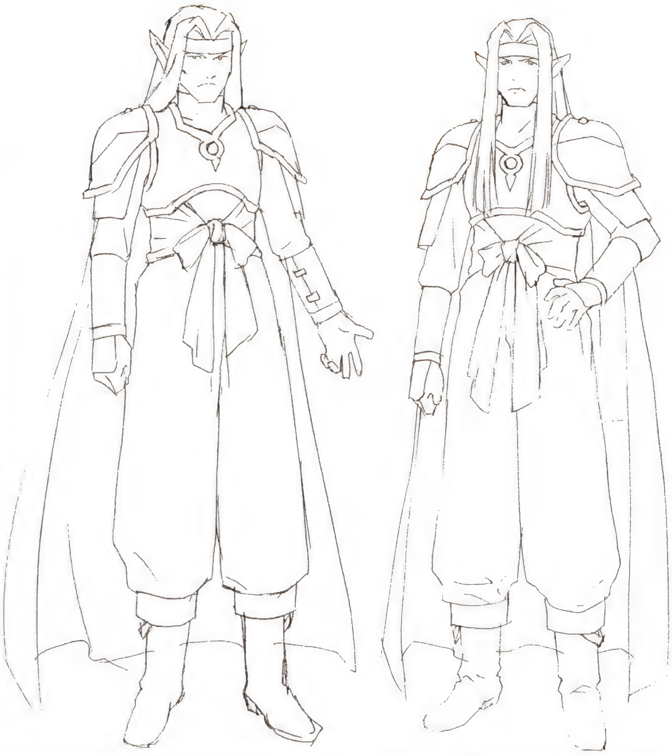
■表情集

エルフの付き人

ブラムバルドの身辺を警護していたエルフの付き人。エルフは容姿端麗と言われるが、族長を守るとなると流石に屈強な戦士を選んだようで、華奢な体格とは程遠く、顔も強面で強そうである。

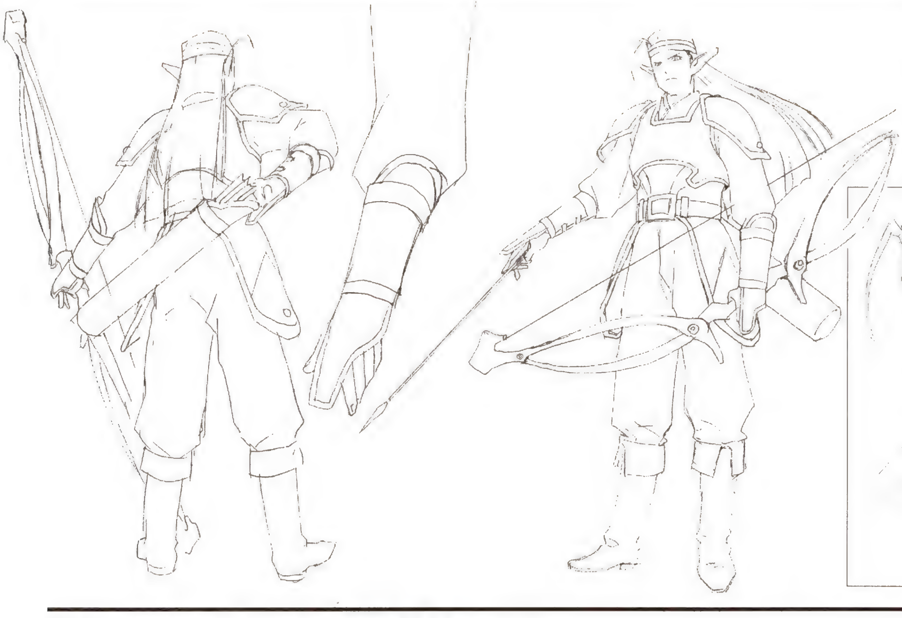
■表情集



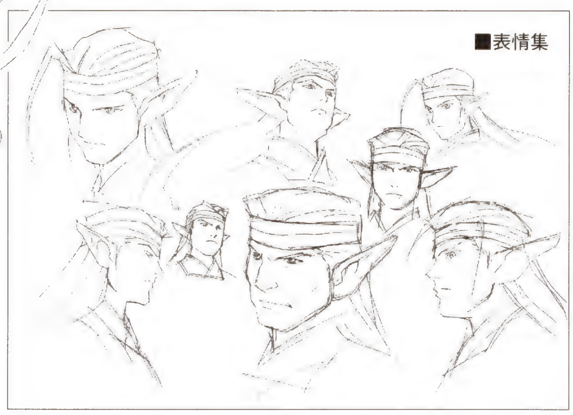


エルフの見張り

エルフの里を外敵から守る見張り。銅蔵率いる忍者軍団の襲撃を受けた。直接戦闘が得意でなく、周囲が森であるためこともあって武器は弓矢。



■表情集



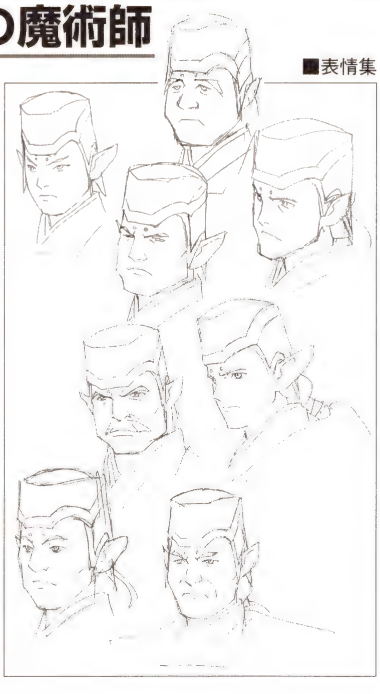
ハーフエルフの魔術師

クレスたちを時空転移させるため、巨大な魔方陣を囲み呪文を唱えていた、アルヴァニスタの魔術師たち。危険な魔法らしく、ルーングロムをクレスたちのいる現代へ送り込むため何人もの魔術師が命を落とした。

■魔方陣



■表情集





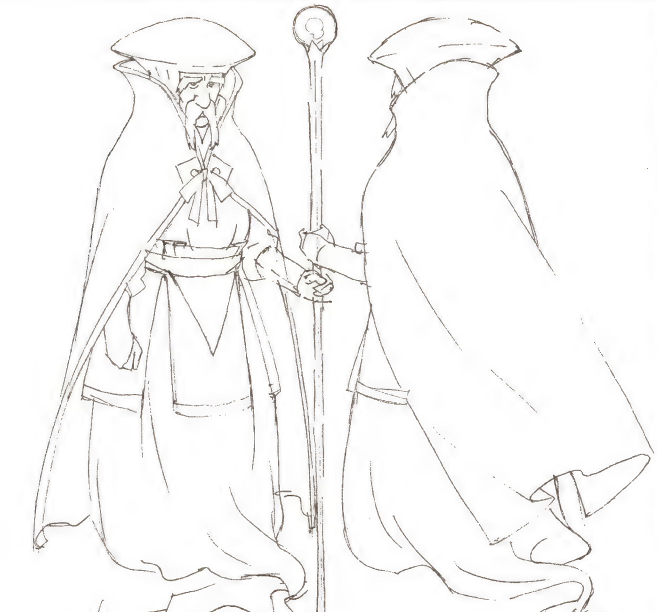
精霊



ウンディーネ

水の属性を持つ精霊。基本的に精霊は自分より強いと認めた者と契約することが多く、ウンディーネもクラースの力量を認めて契約した。１話のヴァルハラ戦役では、召喚すると水中から現れ、ダオス軍のウイングデビルやドラゴンを水属性の剣で連続攻撃している。しかし、魔科学兵器が作動し、周辺のマナが失われたため実体化できず、消えてしまった。

■表情集



マクスウェル

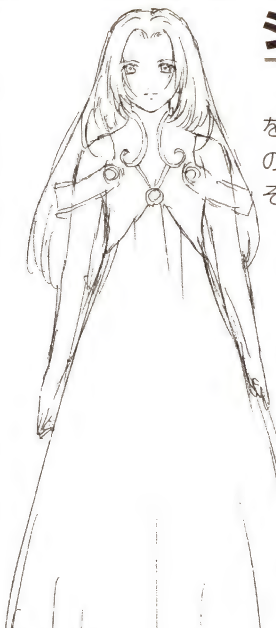
地水火風の四大元素よりさらに高位に位置し、知恵を支配するといわれる精霊。老人の姿で出現する。属性がないために攻撃は属性を無視して行われる。ヴァルハラ戦役で使ったサンダーブレードは、ダオス軍の一角を完全に消滅させるほどに強力。

■表情集



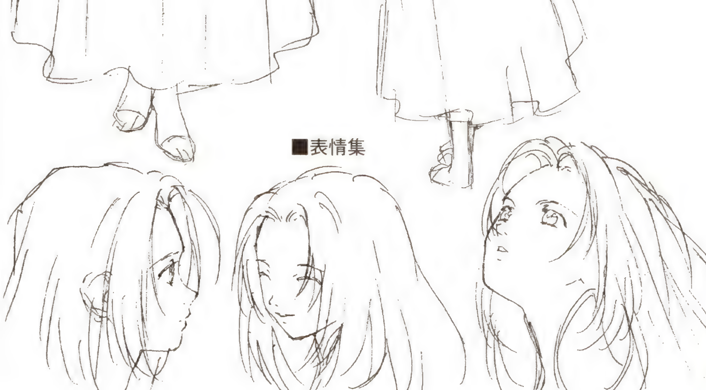
シルフ

風の属性を持つ精霊。三体の精霊で敵を包囲し、風の刃で切り刻むという、その容姿からは想像もつかない強力な精霊。それぞれ赤、青、緑の三色が一組となる。





■表情集

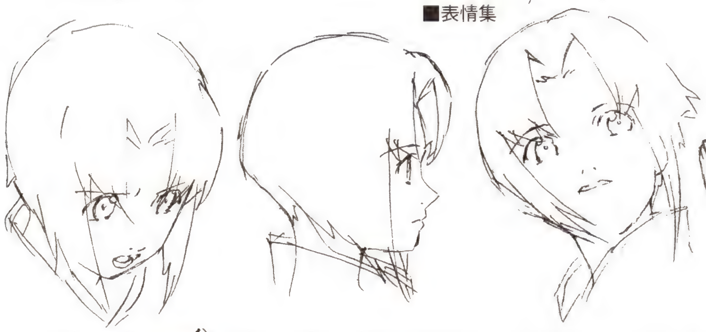


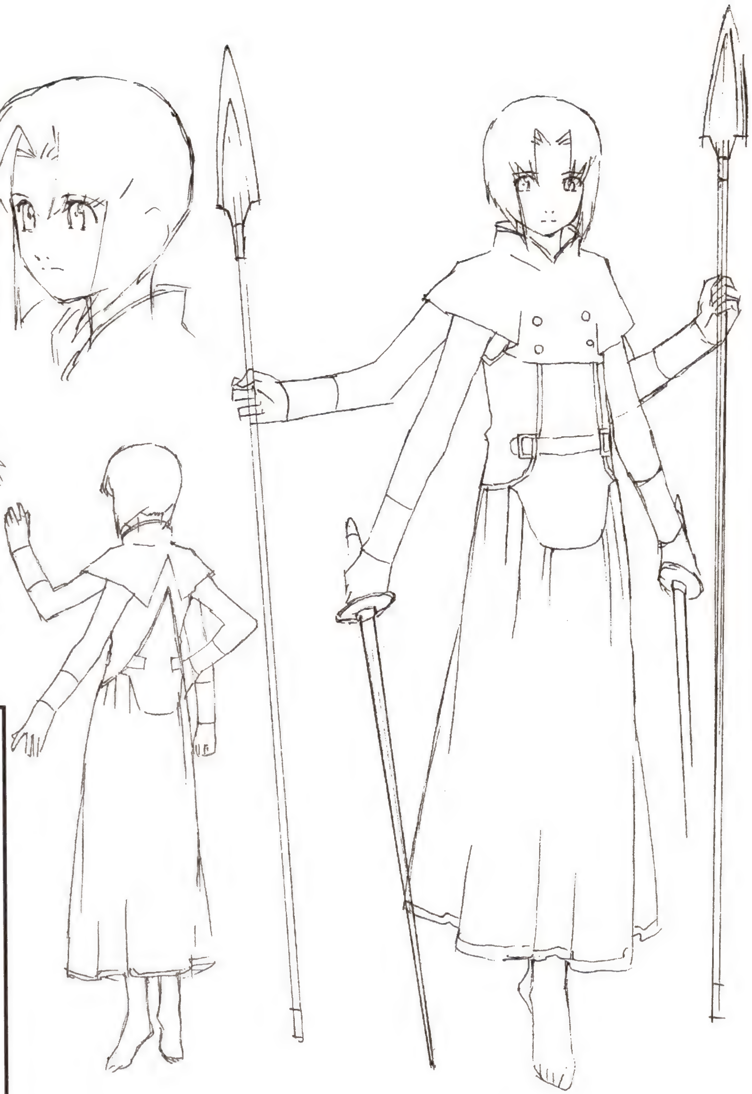
オリジン

精霊王と呼ばれる最高位の精霊。あらゆる精霊の力を統べているとも言われており、主な能力は物質の再生。オリジンの力によって二本の剣と指輪から、時空の剣・エターナルソードが作られ、クレスたちはエルフの聖域であるヘイムダールへと赴いた。



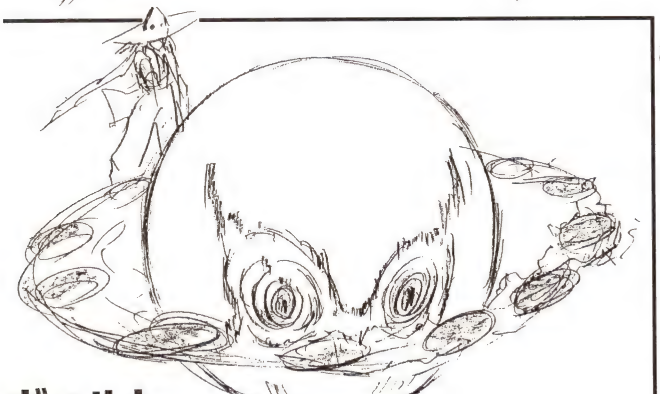
■表情集





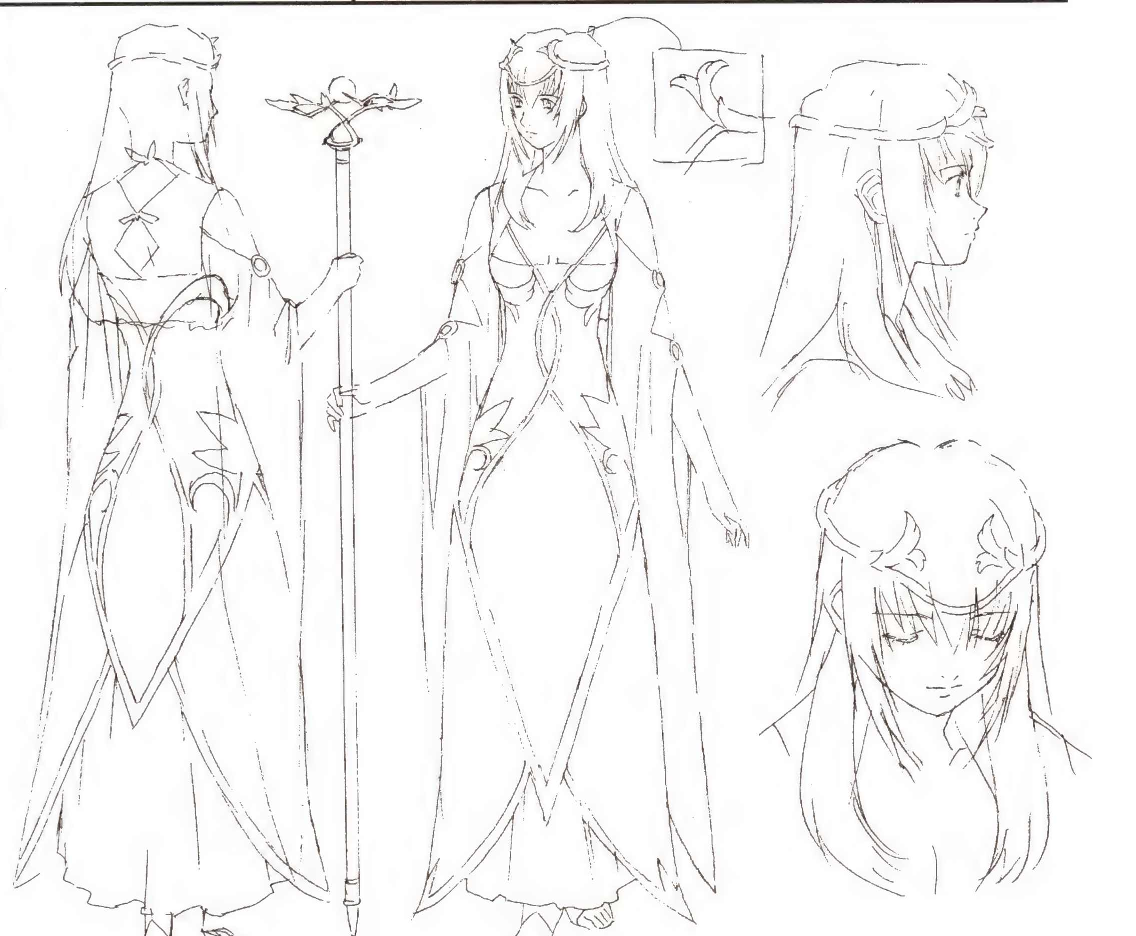
ヴォルト

電気を支配する雷の精霊。人間型が多い精霊の中では珍しく、球体の体に巨大な目というユーモラスな外見を持つ。4話のダオス城での決戦では、アーチェの放った雷系魔法・インデグニションと併せてダオスに大きなダメージを与えた。結果的にクレスは、この隙を付いてダオスを倒した。



マーテル

世界樹ユグドラシルに宿る精霊。他の精霊とは異なり、契約することはできない、特別な精霊。魔科学兵器が大量にマナを消費し、マナが枯渇してユグドラシルが枯れてしまう危険をミントに訴えた。アセリア大陸では、地母神として奉られており、あちこちにその像があるらしい。

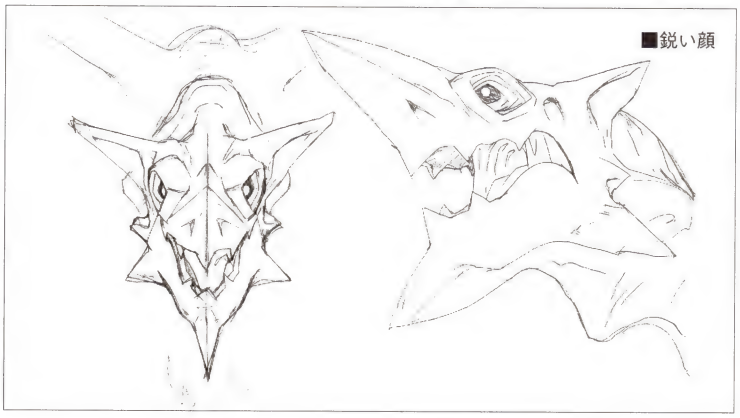


モンスター

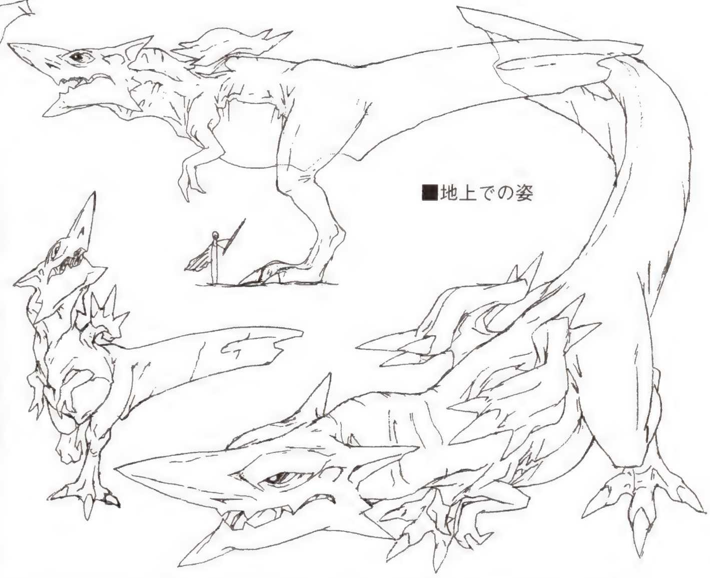
ドラゴン

巨大な翼を持つ飛行型や飛ぶことのできない歩行型など、いくつかの種類がいる。口からは火球を放つなど、人間側の大砲とは比べ物にならない火力を持つ。1話のヴァルハラ戦役では、戦線を突破した数体が、城壁に体当たりを食らわすなど、巨体を生かした攻撃で石組みの城壁を崩壊させている。



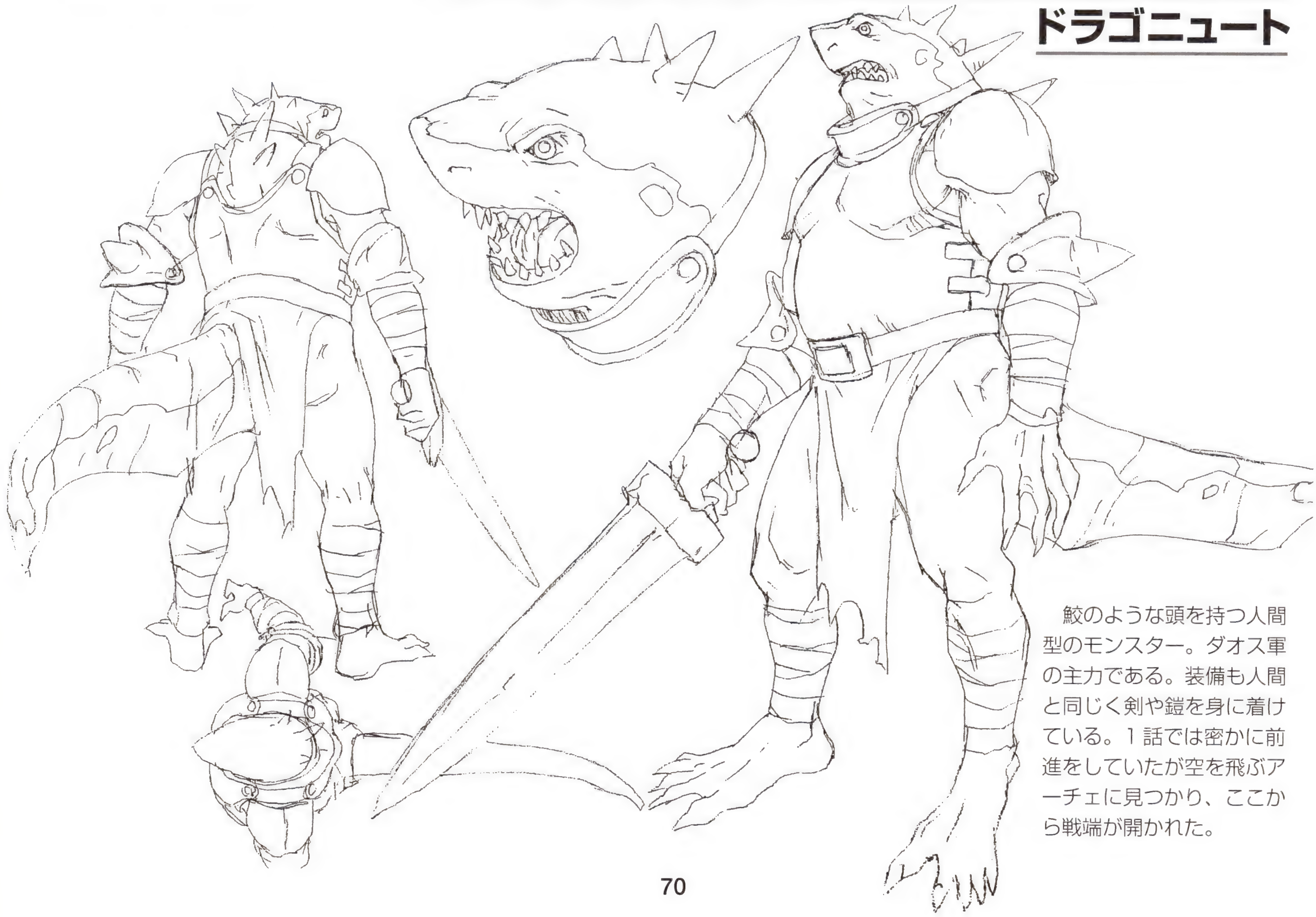


■鋭い顔



■地上での姿

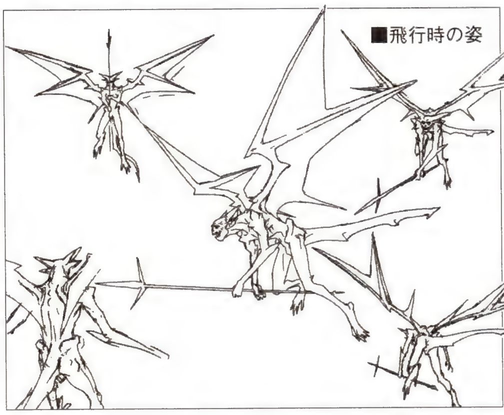
ドラゴニュート



鮫のような頭を持つ人間型のモンスター。ダオス軍の主力である。装備も人間と同じく剣や鎧を身に着けている。1話では密かに前進をしていたが空を飛ぶアーチェに見つかり、ここから戦端が開かれた。

ウイングデビル

ヴァルハラ戦役におけるダオス軍の空中部隊。空を埋め尽くすほどの大軍団で押し寄せた。機動力を生かし、密集した部隊へ急降下し、至近距離から魔術で攻撃するなど、攻撃はかなりいやらしい。



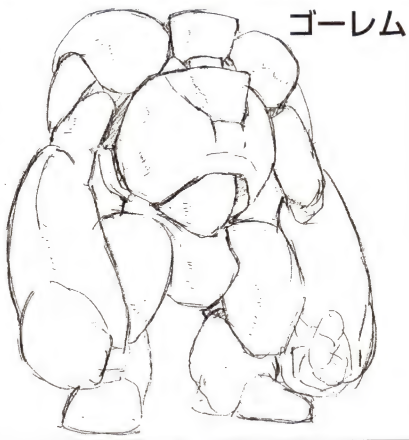
■飛行時の姿



ゾンビジャイアント



ゴーレム



アークビショップ



ストームライダー



ダークアイ



ネビロス



フェンビースト



サマエル



ボガート



STAFF INTERVIEW

地に足の着いた キャラクターたちの魅力

作画監督・演出・監督
茂木信二郎

──最初にお話を受けたのは、どういう経緯からですか？

茂木　最初の話はアクタスの制作さんからお話を受けました。3巻までをやられている冨永タクオ監督も、『サイボーグ009』でご一緒させてもらっていました。最初は原画でお手伝いで……と思っていたんですが、気づいたらいつのまにか責任が重くなってました。丸2年関わっていた計算になります。

──2年という長期で、納得いくまで手をいれられましたか？

茂木　やれるかぎりは、という感じです。1話のレイアウトについてはキャラクターデザインもされた総作画監督の松竹徳幸さんにチェックしていただいたので、色々と勉強になったのですが、2巻以降は自分がやることになって……あとはもう無我夢中でした。とにかく魅力的なキャラクターだったので、そこが楽しかったです。

──どの辺が魅力的でしたか？

茂木　キャラクターの地に足が着いている点でしょうか。世界を救っていながら、最後はちゃんと日常に戻っているところとか…ですね。巻き込まれ型の主人公なので、戦っている時は必死だし、それでいいと思うんです。でもクレス、ミント、チェスターはダオスに勝ったところで、死んだ家族が生き返るわけではないのに、その現実に向き合ったときにもグレずに頑張って、将来は村を町に発展させて…偉いなと思います。その一方でダオスがやってきたことは許せなくても、ダオスの目的を挫くことによって、デリス・カーラーンの人々が滅んでしまうことを知り胸を痛めたりと、ものすごい真っ当なキャラクターたちですよね。

──キャラに対する思い入れは均等でしたか？

茂木　そうですね。ただラストの4巻ではクレスが主人公として立つ必要があるので、どうしてもクレスに気持ちが行ってしまいました。一方で、すずがパーティーに加わることもなく終わってしまうのが可哀そうで……。ですからせめて本編のラストは、すずで締めようと決めていました。全4巻だとキャラクターが登場して合流して、というエピソードを入れる余裕がないんですよね。

──でもそれで、あのラストシーンが生まれた訳ですよね？

茂木　実はラストについても、当初はダオスを倒したところで終わらせるという案もあったんですが、それではクレスたちも視聴者も気分が良くないでしょうし、別れのシーンとトーティスへ帰るシーンはどうしても入れたかったので、それならばそれをエンディングにしようということになったんです。

──作画の立場から振り返ってみるとどうですか？

茂木　正直、キャラを似せるのが大変でした。バランスが難しくてなかなか上手く描けませんでした。あと奥義とか剣技自体を、原則描かない方針になっていたので、せっかく技があるのにもったいないとは思いました。

──描きたかったですか？

茂木　でも技や奥義を出しちゃうと、人ではなく超人になっちゃうような気もするんですよね。だからこそ強さを表現できる気もしますが。技名を叫ばなくても「飛燕連脚」っぽく描いたり、ダオスの技で画面が4回光っているのは「テトラアサルト」のつもりだったりとか、あとグミで回復してみたりなど、細かい部分でもゲームの感じが出せればといろいろやっています。戦闘シーンでもミントが防御・回復、クレス、チェスター、アーチェが攻撃・撹乱してクラースの大技発動までの時間稼ぎをしているなど、パーティーの連携している様子から5人の絆を感じてもらえたら嬉しいです。

──TVシリーズのような長い尺で描いてみたいですか？

茂木　やるのなら、各イベントをきちんと見せたいですね。でも次は作る側でなく、観る側がいいです(笑)。

──今後の予定は？

茂木　作画の仕事に戻ります。やっぱり絵を描きたいので。機会があれば演出の仕事もやってみたいとは思いますが、やるならベテランの監督さんの下で、きっちり学びたいというのはあります。

──最後に一言おねがいします。

茂木　作画で関わっていただけなら、作業が終了した段階で達成感みたいなものはあるんですが、作画と演出という、自分としては変則的な関わり方をしたので、まだ心の整理がつかない部分はあります。作るからには視聴者に喜んでもらいたいですし、そこの一点で踏ん張っていた部分もありました。いろいろ反省点はありますが、思い入れの強い作品になったのは間違いないですので、楽しんでいただけたら嬉しいです。

もぎ　しんじろう
1972年生まれ、東京出身。ジーベックにアニメーターとして入社。劇場版『機動戦艦ナデシコ』で動画、『ゾイド』『地球防衛企業 ダイガード』で原画を担当。その後『シャーマンキング』を経てフリーに。『サイボーグ009 THE CYBORG SOLDIER』、『D.N.ANGEL』、テレビスペシャル『ルパン三世』などに参加。本作1巻では作画監督として参加していたが、4巻では監督・演出・作画監督を担当。

STAFF INTERVIEW

物語の背骨として必要でした

脚本
金月龍之介

──脚本執筆の作業は、どれくらい前からかかられていたのですか？

金月　2年くらい前かな。シナリオの作業自体はけして長くかかった訳じゃないんで。たしか、1巻がリリースされる頃には僕の作業は全部終わっていました。

──もともとドラマCDの頃から作品に携わってきて、いよいよ映像化ということですよね。

金月　そうですね。その頃から中村さんがプロデューサーで、僕が脚本をやらせていただいてました。その当時は「ドラマCDってのは、まあ、こういうものでしょ？」と、ファンアイテムとして割り切った作りの商品が多かったんです。けれど『Tales of Phantasia』のドラマCDは、ドラマCD的な馴れ合いには属さない、きちんとしたものとして完成させたいと、僕たちは考えていました。ドラマCDだからこうするのが当たり前、という思考停止を超えて、たとえば映像だったらどうするんだろう、と意識したりして。

──音のドラマで映像を意識するというと、具体的にはどんなことをされたんですか？

金月　一例としてあげると……。『長めの音楽をバックに訓練の様子が断続的に流れて、音楽が終わった頃には主人公がすっかり成長している』(笑)。映像作品で見かけるモンタージュという手法ですが、ドラマCDでは解りにくいからあまりやらないんです。でもそれを敢えてやってみました。ドラマCD的に難しいからやらない、のではなくて、どうすればドラマCDでそれを表現できるんだろう、と試行錯誤して。そうした映像的なアプローチを試みた仕事が、アニメという映像メディアに戦場を移すと聞いたときは、なんとも感慨深いものがありましたね。

──OVAの構成も金月さんが担当されたのでしょうか？

金月　いえ、大きな流れは冨永監督が作られてます。監督の方から最初から最後までやりたいという大まかな構成を提示していただいて、僕はその構成に合わせて物語を詰め込む作業を担当しました。

──物語を詰め込むといっても全4巻ですから、大変な作業だったんじゃないですか？

金月　そうですね。膨大な原作から取捨選択をしていかなくちゃいけないことは最初からわかっていました。そこんとこどうにも厳しいんで、ヴァルハラ戦役を拡大して描いた方がいいんじゃないかとか、「僕たちの

プロデューサー
中村　誠

『テイルズ』で常に目指してきたのは映画的な広がりでした

――OVAの企画はずいぶん早い時期から動かれていたのですか？

中村　最初のドラマCDが99年にリリースされて、確かその時期に一度ナムコさんには打診した記憶があります。そこから数えたらもう7年前になりますね。それから具体的に企画が動くまでに、かなり時間がかかりました。1巻のリリースの2年前から具体的に動き出した感じです。

――そこからスタッフが決まっていった格好ですか？

中村　すでに殆どのスタッフは決まっていたので、僕の方でお願いしたのは音楽プロデューサーの浅井さんと、脚本の金月くんです。元々、彼がドラマCDをずっと担当していたので、アニメにするのなら、金月くん、と決めていたところはあります。金月くんと僕は世代が近いということもあって、共通の体験が多いんです。ふたりともTBSラジオで放送していた『ラジオ図書館』という番組のリスナーだったりとかね。『ラジオ図書館』は文学的な香りのするラジオドラマだったんですけど、僕はそういう雰囲気のドラマをやりたかったんです。それを言葉にして発注する前に、金月くんはツーカーで理解してくれるので、とてもやりやすかった。加えて彼はいわゆるアニメっぽい脚本とは違うテイストを書けるライターだったし、エッジが効いた言葉を選ぶセンスがあった。それは、恐らくユーザーにとっても魅力的に映るはずだと感じていました。

――ドラマCDでは、かなり映像的な試みをされているそうですね？

中村　僕が『テイルズ』のドラマCDに参加した当時は、ドラマCDといえばギャグものが全盛だったんです。僕はそういうギャグや定番なドラマにするのは嫌だなと考えていました。音だけなんだけどしっかりとした映画的なものを作ろう、コメディーはやるけれど単なるギャグものはやらないようにしよう。たしか金月くんとは、そういう打ち合わせをしたと思います。

――今回のOVAは、音のドラマだけど映像的なものをやろうという、一連のドラマCDの、延長線上にあるのでしょうか？

中村　そうですね。音のみで映画的なことをやろうとしていたドラマCDが、今度は映像になる。本来やってみたかったことが出来ることになったわけですけど、それはそれで、戸惑いはありました。

――それはどういうことでしょうか？

中村　音だけで映画的なアプローチをするドラマは、ある種制約のある中でドラマを作っていく作業でしたから、音のドラマならではの聴かせ方のノウハウをいろいろと構築していけたんです。でも映像作品となればそういうノウハウとは違う部分で、真正面から勝負するわけですからね。

――でもOVAは非常に映画を想起させるつくりになってますよね。

中村　各巻それぞれに盛り上がりはあるけれど、四巻を編集したら一本の映画になる作りにしたいという狙いはありました。でも、金月くんとは「ハイクォリティなもの」とか、相変わらず漠然としたことしか話してなかったような気がします(笑)。

――ドラマCDとアニメ作品では違った部分も多かったと思うんですが、苦労された部分はどんなところでしたか？

中村　ドラマCDはある意味、小規模な媒体ですから自分の手の届く範囲で、全てを作っていくことができる。だけどアニメーションの場合は、規模も格段に大きくなっている。それに集団作業になっていくので、もどかしさを感じたりもしましたね。今自分ができる精一杯のことはしてきたと思いますけど、『テイルズ』で培ったものは、次の作品作りにうまく反映していきたいなと思っています。

なかむら　まこと
1970年4月16日生。埼玉県出身。『テイルズ オブ ファンタジア THE ANIMATION』プロデューサー。『テイルズ オブ ファンタジア』をはじめ、『テイルズ オブ』シリーズのドラマCDを手がけてきた。アニメーション作品のプロデュースを手がけるほか、劇場版『AIR』などで、脚本家としても活躍している。主な参加作品は『OVAみずいろ(プロデュース・脚本)』『NHKアニメ劇場 雪の女王(脚本)』など。

相反する者が理解していく過程は

戦いはこれからだ！」的な終わり方もあると、監督に逃げのアイディアをご提示したんですけど(笑)。監督は最初からビジュアルイメージも含めた明確なプランを持っていらしたので、僕はそれに沿った形で脚本をしあげていった格好です。

――その中でも金月さんがいちばんこだわった部分はどこですか？

金月　そうですねー。主人公のクレスと敵であるダオスの関係ですね。ふたりの変化を全巻通して描いていくことにこだわりました。主に尺の問題から原作のさまざまな要素を削らざるを得ないOVAが、それでも『Tales of Phantasia』であり続けるにはなにが必要なのか？　それは、立場が違う者が互いを認め理解してゆく……していかなくちゃいけないんだ、していないかだと思ったんです。それが描けていれば OVAは『Tales of Phantasia』であるし、描けていなければ『Tales of Phantasia』ではない、と。この方針が、“詰め込み作業”の取捨選択のガイドラインにもなりました。尺的に苦しかったすずの出番も、こうしたテーマに即した形でなんとか取り込んだつもりです。

――最後になりますが、全て終えられた感想はいかがですか？

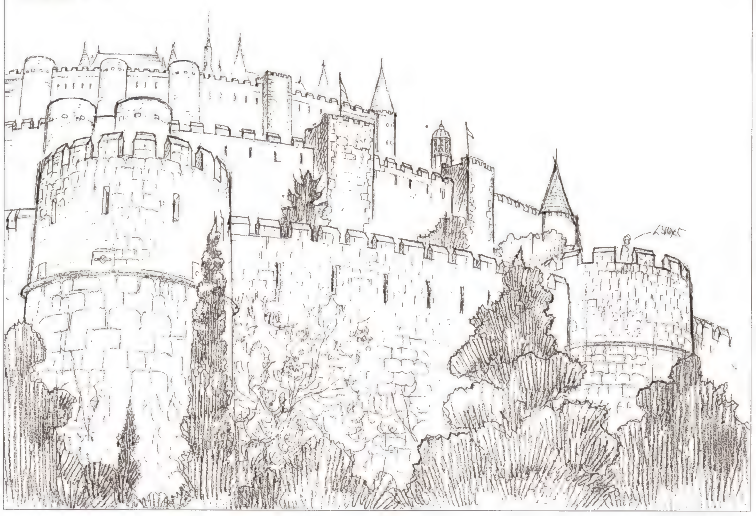
金月　キャラクターの魅力を引き出す部分はタイトになっちゃいましたけど、たくさん売れたみたいなのでキャラクター部分を前面に出した外伝OVAを。ね、中村さん？(笑)。今回は珍しく脚本もみなさんの目に止まる形で露出しているので、脚本と完成品の違いも楽しんでいただければ2倍おいしいかと存じます！……うわあ、おっかないなあ(笑)

きんげつ　りゅうのすけ
1971年9月29日生。千葉県在住。フリーライター。『テイルズ オブ ファンタジア THE ANIMATION』脚本のほか、『テイルズ オブ ファンタジア』にはじまる『テイルズ オブ』シリーズのドラマCDの脚本を担当。現在はテレビシリーズアニメなどでも活躍中。主な参加作品は『フタコイ オルタナティブ』『陰からマモル！』など多数。

■ミッドガルズ城　俯瞰



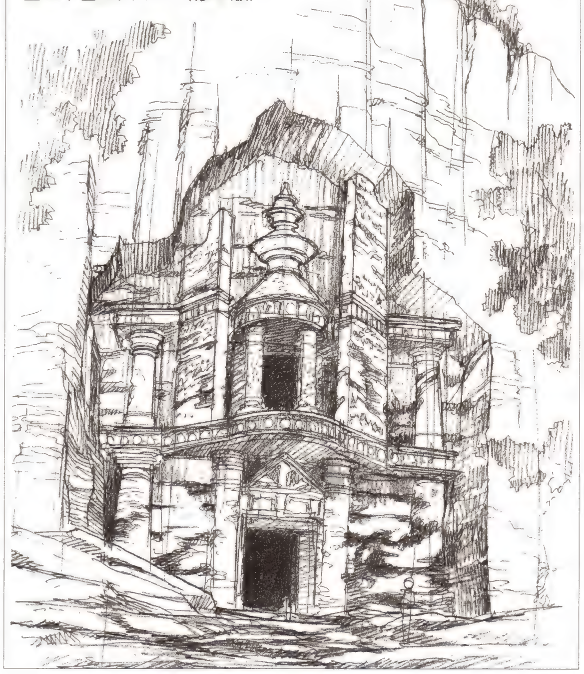
■城壁ラフ

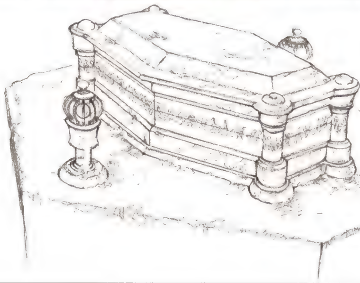


美術設定

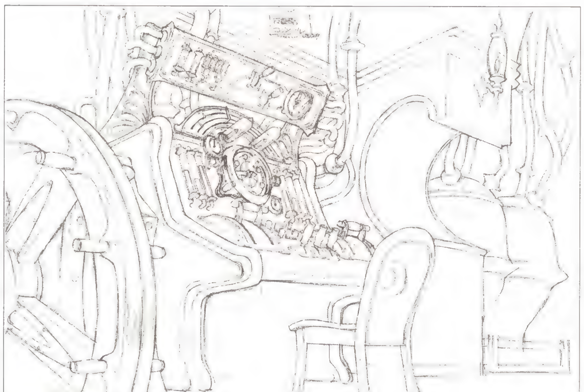
ここに紹介するのは、背景用資料として描かれた、アセリア大陸の風景や異形の機械。その存在感は圧倒的だ。

■地下墓地入り口（修正版）



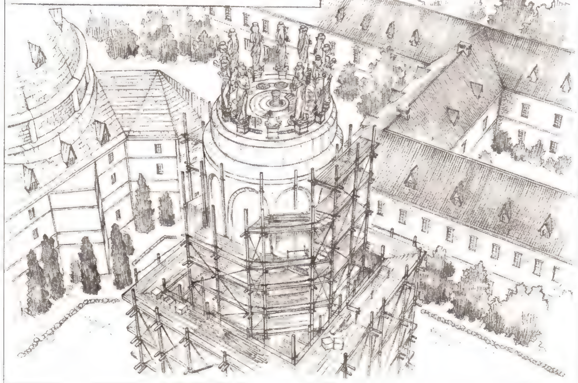


■地下墓地の石棺



■魔導砲　コンソール

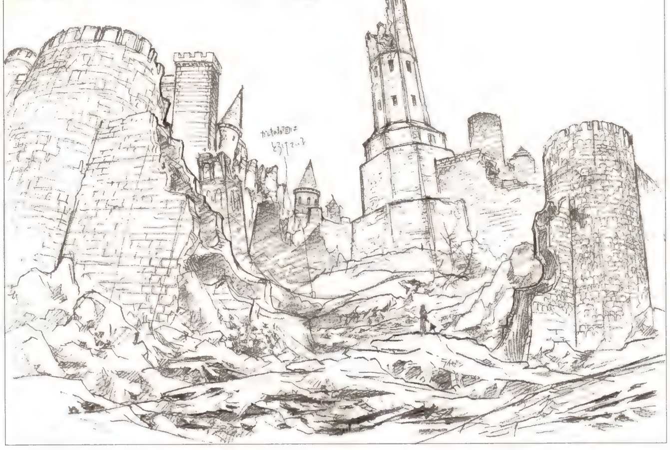
■魔導砲射点



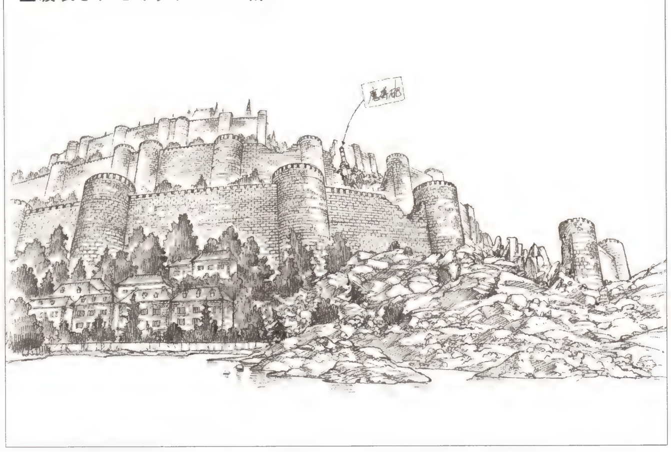
■魔導砲



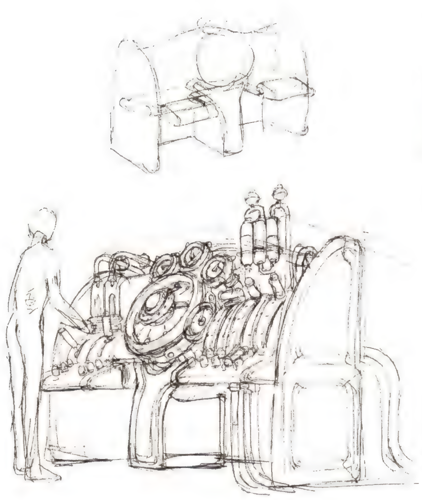
■破壊されたミッドガルズ城　城壁



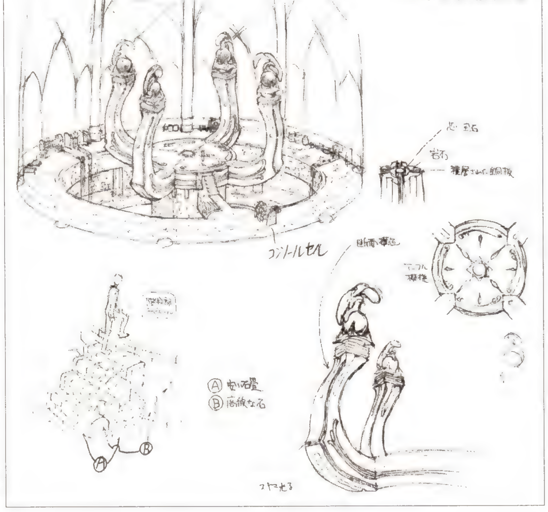
■破壊されたミッドガルズ城

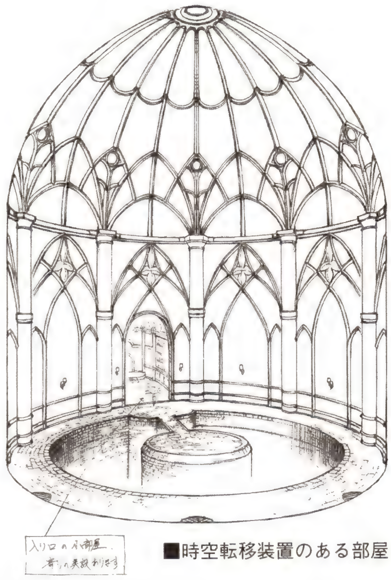


■時空転移装置　コントロール装置



■時空転移装置

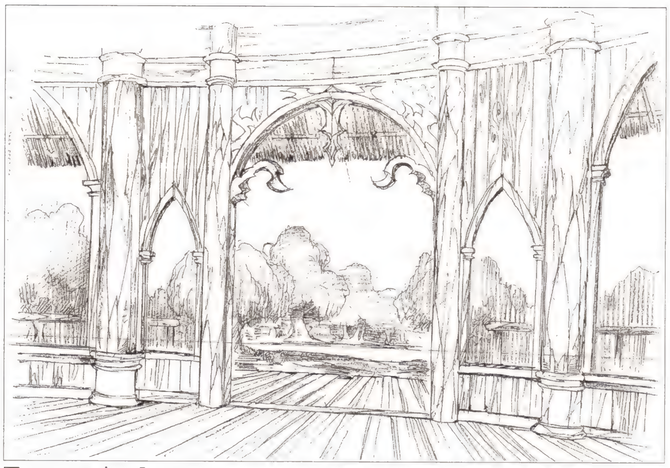




■時空転移装置のある部屋

■ユグドラシル

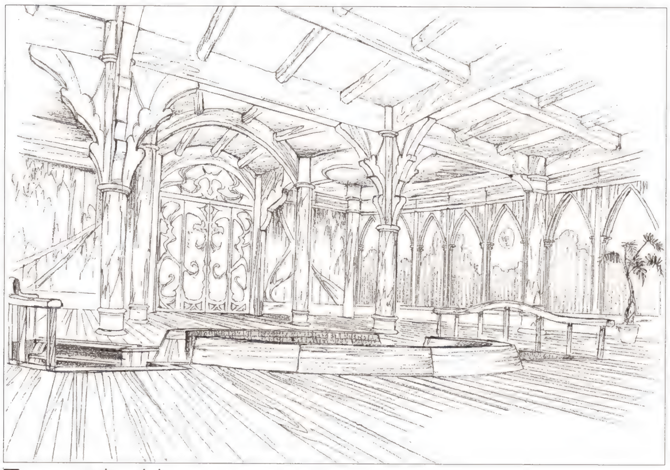




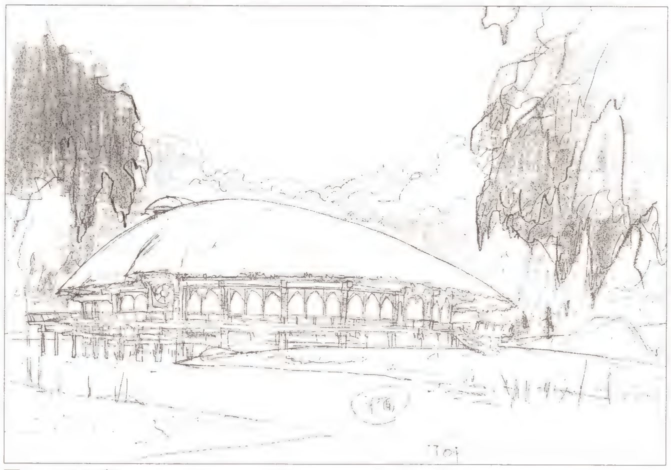
■エルフの家　入り口



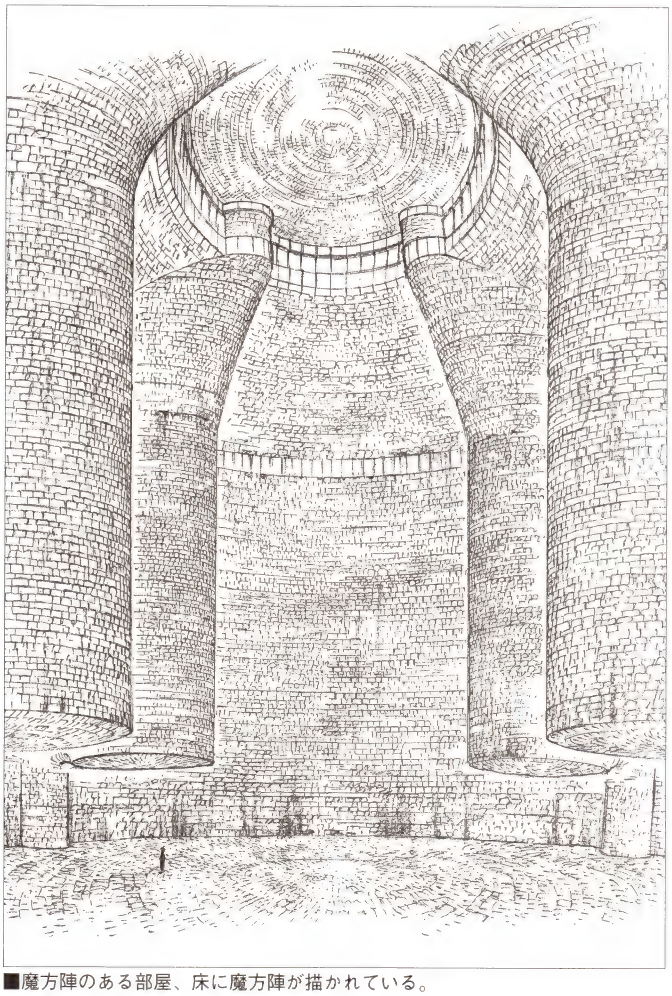
■アーチェの座っている樹



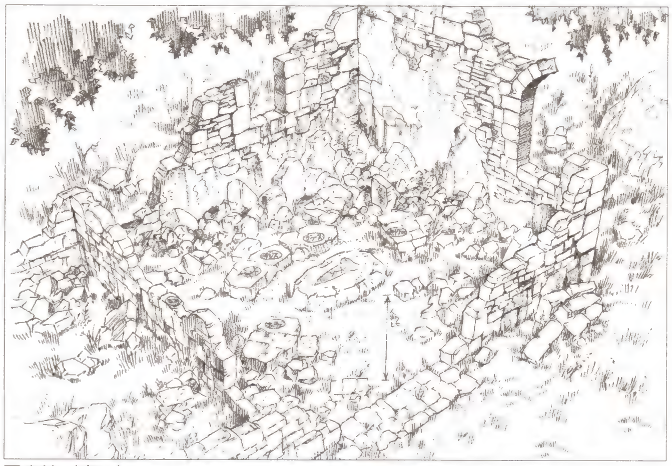
■エルフの家　内部



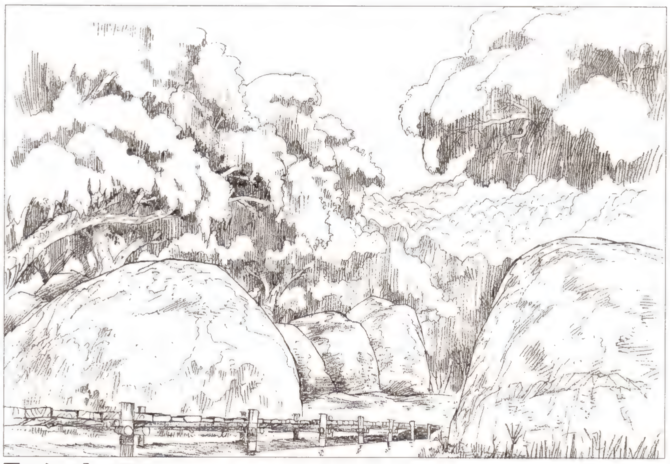
■エルフの家



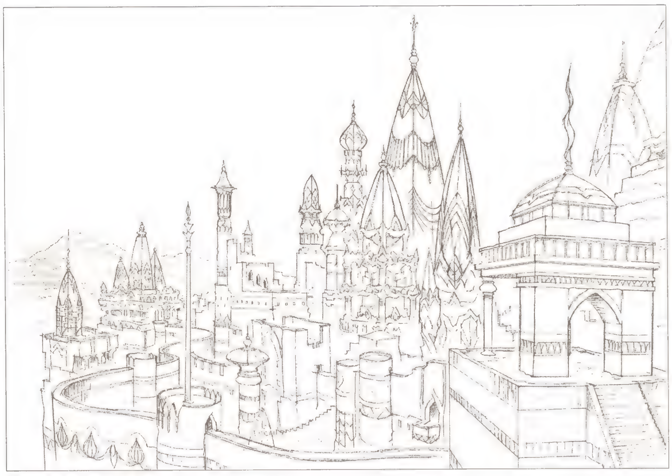
■魔方陣のある部屋、床に魔方陣が描かれている。



■廃墟（寄り）



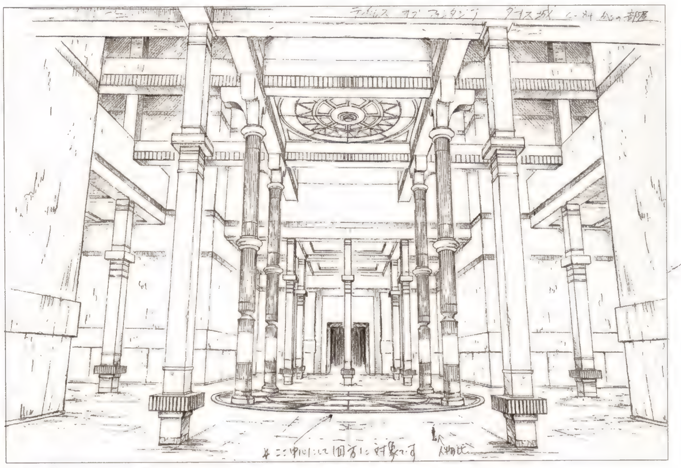
■ユミル入り口



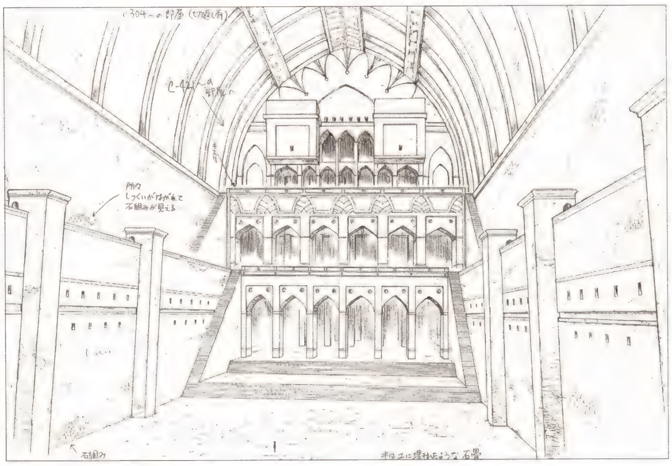
■ダオス城　上部



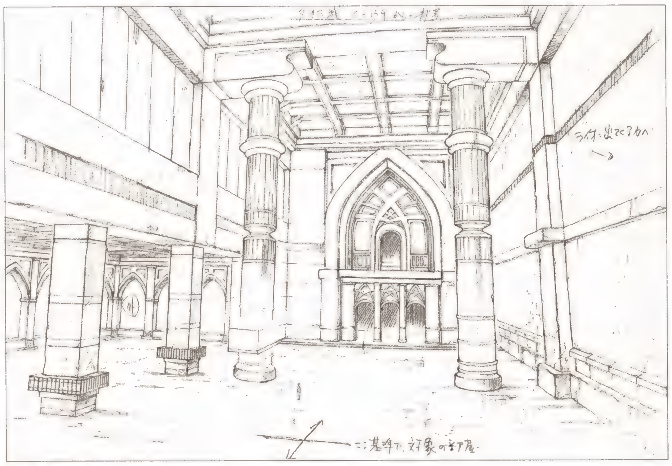
■ダオス城



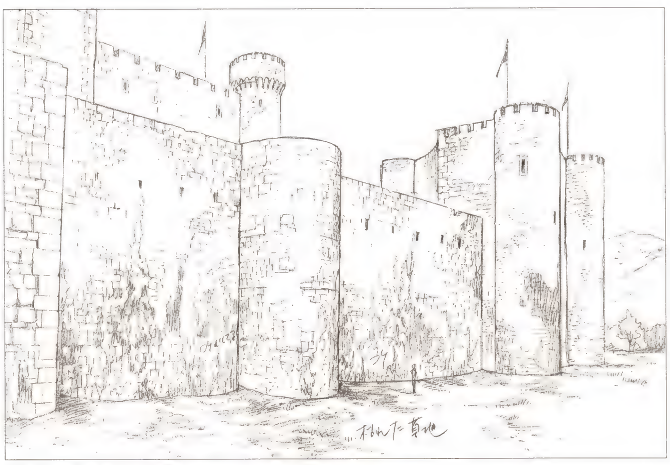
■ダオス城　内部 1



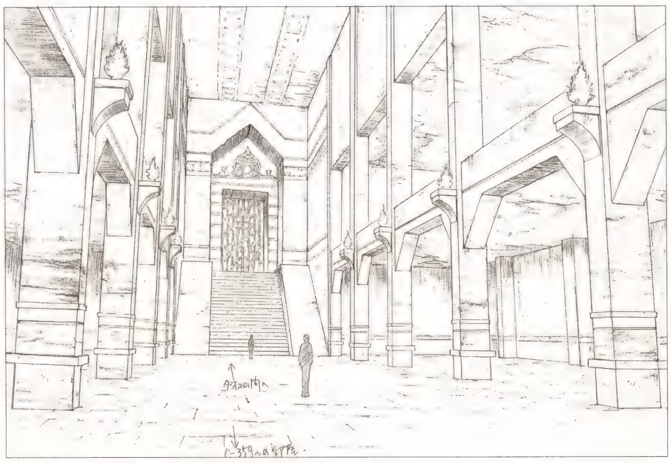
■ダオス城　内部 3



■ダオス城　内部 2



■アルヴァニスタ城



■ダオス城　内部 4

10年目の再会『テイルズ オブ ファンタジア』アニメ化に寄せて

キャラクターデザイナー
藤島 康介

ゲーム発売後10年の歳月を経て、アニメーション作品として再会を果たした
キャラクターデザイナー藤島康介氏に、本作への感慨と当時の創作エピソードを語っていただいた。

『ファンタジア』は超スーパーファミコン状態のゲームだった

『テイルズ オブ ファンタジア』のゲームが発売されてからもう10年以上経つんですね。当時わたしがキャラクターデザインを担当することになった詳しい経緯は忘れてしまいましたが、ナムコさんからゲーム概要を説明していただいた時、とても面白く感じたんです。

まずゲームシステムが面白そうだった。スーパーファミコン(注1)なのに、キャラクターが喋ると聞いたので、「スーパーファミコンで喋るの!?嘘でしょう!?」っていう感じで、俄然興味が湧きましたね(笑)。スーパーファミコンで喋るRPGなんて、おそらく最初で最後だったでしょうから。それにオープニング曲が入ってるじゃないですか、スーパーファミコンであるにも関わらずですよ(笑)。私にとって『テイルズ オブ ファンタジア』は〝超〟スーパーファミコン状態のゲームだったんです。

そういった今までのスーパーファミコンにない要素が入っていたというところで、これは良いものになるなという予感があったんです。もっとはっきり言ってしまうと、「本当に出来るのかな?」という感じかな(笑)。

わたしのところにキャラクターデザインの依頼が来てから、ゲームが出来上がるまで時間もかかっていましたし、その間にセガサターン(注2)が発売されるなど、逆境もあったんじゃないかと思うんですよ。それにも関わらず大変な本数が売れたんですよね。わたしもびっくりするくらいの数字でしたよ、当時を思い出してみると。

当時はナムコさんのこのゲームに懸ける想いを知らなかったのですが、以前編集の方から聞いたところによると、「エニックスさんには『ドラクエ』がある。スクウェアさんには『FF』がある。ナムコもそれに匹敵する財産となるようなRPGが、キャラクターのしっかり立ったRPGが作りたい」という並々ならぬ想いがあったと聞きました。それがこの『ファンタジア』で、わたしがそのお役に立てたかどうかは疑問ですけれど、こうしてシリーズとしてずっと展開してくださっているわけですから、ナムコスタッフの方々や購入して遊んでくれているユーザーのみなさんには、本当に感謝の気持ちでいっぱいですね。

これまで話したことはないと思うのですが、ゲームには時間が経つとともに使命を終えてしまって遊ばれなくなってしまうゲーム、言い換えるなら「死んでしまうゲーム」と、いつまでも遊ばれ続けるゲーム、「死なないゲーム」がありますよね。『テイルズ オブ』シリーズはそういった意味では「死なないゲーム」で、内容もキャラクターもよいのだと思います。たぶん「死んでしまうゲーム」、遊ばれなくなってしまうゲームというのは、〝こういうのがほしいんでしょう?〟っていう、制作側の態度が見え隠れするんだと思うんです。〝こういう話、キャラが好きなんでしょう?〟って、それに基づいて作られているような感じが見えるんですよ、きっと。そうではなくて、〝私たちはこういうのを作りたいんだけど、あなたたちこれ好き?〟というのだったらいいわけです。つまり〝私たちはこれをやりたいんですけど〟という制作者側の意志、気持ちのところから創作されていると、みんな「それ面白いねっ!」って、付いてきてくれるんじゃないかと思うんです。だって〝君たちこれ好きでしょう!〟と言われると、〝いや別に〟って言いたくなるじゃないですか(笑)。

だからこの『ファンタジア』からはじまる『テイルズ オブ』シリーズは、そういう制作者側の「こういうゲームが作りたい!」という姿勢が一貫しているんだと思うんです。そうでなかったら、わたし自身もプレイしたくないですしね。

ともあれ、こうして10年以上に渡って続いているわけですから、本当にすごいことなんだとあらためて思いますね。こうしてアニメーションまで作られたわけですし。

至福の時間を味わえるアニメーション

このアニメ化にあたっても、長い時間をかけて制作しているんですよね。フロンティアワークスさんのトップの方が、直々に先頭にたって作られているということでは、ナムコさん同様に相当の気持ちを込めて作っていただいているのだなと感じています。

キャラクターをはじめとした作画のクオリティがすごく高いですよね。背景なども綺麗ですし、ビジュアルとして『ファンタジア』の物語世界を忠実に再現することに成功していると感じました。ストーリーについてもゲームのお話を、忠実に解釈して再構築しているのがわかりました。

ただ、ゲームの膨大な内容や要素の全てをアニメで再現するのは、とても難しいことなのだなとも思いました。なんて言ったらいいのかな、丁寧

になぞりすぎてしまうと、どうしても消化不良になってしまう部分も出てくるのではないかと。たぶんゲームをプレイした人たちは、それぞれキャラクターや物語についての思い入れがあって、それぞれ異なっているわけじゃないですか。全員が諸手を上げて喜んでくれるエピソードや、キャラクターの活躍を、アニメに全部落とし込めるかと問われれば、それは時間の関係上無理ですよね。だから消化不良に感じる人もいるかもしれないなということなんです。

でもこうも言えるかと思うんです。スーパーファミコンのオープニング映像を観た時から、いつかは『ファンタジア』をアニメで観たい、キャラクターの活躍を、声優さんが声をあてた映像を観たいと、純粋に思っていたたくさんのファンには、本当に至福の時間を味わえる作品なのではないかと。ある意味、わたしだってそうですから（笑）。そういった理屈じゃない、純粋な喜びをもたらしてくれるアニメ作品としても、このOVAはかけがえのない作品なのだと思います。

今ではゲーム中にアニメーションムービーが入るのは、ある意味当たり前の時代ですが、『ファンタジア』の当時はありませんでした。でも当時ゲーム中にアニメがなかったからこそ、こうやって10年の時を越えて作っていただけたわけです。CG表現などの技術面でも、当時よりは格段にレベルが向上していますから、今というこの時代こそ、まさに適性期だったのでしょう。

そういえば、このアニメを観ていて思い出したのですが、キャラクターデザインの依頼を受けた時、それぞれの性格設定などについてはいただいていたのですが、衣装については、実はわたしが勝手に描いてしまったんですよ（笑）。だからミントのあの衣装もクレスもチェスターも実はわたしオリジナルのコスチュームなんです。たしか色についても自由に描かせていただいた記憶があります。ただクラースだけは入れ墨をしていて、ああいった服装で、という指定があったのかな。

それと、これはぜひとも言っておきたいのですが、あの時代はマントを描いてもOKだったんです！　今ではマントの微妙な揺らぎは3Dで表現することが困難なのでNGなのですが、スーパーファミコンでは表現できたんです。まあ、キャラクターは3頭身の「ちび」キャラでしたけど（笑）。今考えると、スペックは圧倒的に劣るのに、自由度の高いビジュアル表現ができた時代でもあったんですね。

このアニメを観ていて、そんな当時のことをぼおーっと思い出しました（笑）。

幸せなゲーム、幸せなアニメ……またがんばりましょう！

また話が戻ってしまいますが、考えてみれば10年前のゲームでアニメが作られるというのも凄い話ですよね。自分はキャラクターは描いたけれど、ストーリーやその他のすべては他の方々が作ったわけですし、なんだかゲームキャラクターデザインという仕事は、他人事みたいな一面もあって不思議な感じなんですよ。他の方々ががんばってくれたおかげで今があるみたいな（笑）。ある意味、「みんなが元気をオラにくれたから地球を救うことができた！」なんですよ（笑）。ユーザーさんに買っていただけないと話にならないわけですし、評価してもらわなければこういった展開にはならないわけですからね。今回のアニメではフロンティアワークスさんをはじめ、関係各社の皆さんが喜んでくださっているみたいですし、本当に幸せな作品ですよね。

『ファンタジア』をはじめとした『テイルズ オブ』シリーズの大きなテーマが、仲間との〝絆〟というものです。キャラクターたちが冒険を経て絆が深まっていくように、この作品に関わっている方々すべてが同じような〝絆〟で結ばれているのかもしれませんし、ぜひそうあってほしいですね。

最後になりますが、アニメ制作者のみなさん、長い間、本当にがんばっていただきありがとうございました。またがんばりましょう。

そしてこのOVA、書籍を購入していただいたユーザーのみなさん、ここまでくることができたのは、あなたがたが支えてくれたおかげです。

『テイルズ オブ』シリーズはこれからも続きます。終わったわけではないですよ（笑）。これからもどうぞよろしくお願いします。

2006年3月8日　藤島氏アトリエにて

※注1／1995年12月にスーパーファミコン専用ソフトとして発売。当時としては、オープニングにボイス入りの主題歌が流れる画期的なものだった。
※注2／CD-ROMを標準搭載し、プレイステーションと共にポストスーパーファミコンの座を争った「次世代機」の一つ。セガ製。

TALES OF PHANTASIA THE ANIMATION
CAST & STAFF

■キャスト

クレス・アルベイン：草尾　毅
ミント・アドネード：岩男潤子
チェスター・バークライト：伊藤健太郎
クラース・F・レスター：井上和彦
アーチェ・クライン：かないみか
藤林すず：川田妙子
ダオス：森川智之
モスリン：石塚運昇
ライゼン：島田　敏
マーテル：田中理恵
マルス：玄田哲章
メリル：川村万梨阿
ルーングロム：平川大輔
ブラムバルド：辻谷耕司
銅蔵：加藤亮夫
オリジン：関根直也
ナレーション：石塚運昇

■メインスタッフ

原　　作：株式会社バンダイナムコ ゲームス
（家庭用ビデオゲーム
「テイルズ オブ ファンタジア」）
キャラクター原案：藤島康介
キャラクターデザイン：松竹徳幸
脚　　本：金月龍之介
美術設定：平澤晃弘
美術監修：竹田悠介
色彩設計：原田幸子
背　　景：スタジオ美峰
音響監督：平光琢也
音響制作：神南スタジオ
撮影監督：佐藤正人
編　　集：田熊　純
音　　楽：埜邑紀見男
音楽プロデューサー：浅井裕子
プロデューサー：中村　誠
アニメーション制作：アクタス
製　　作：フロンティアワークス
ジェネオン エンタテインメント
GENEON ENTERTAINMENT [USA] INC.
監　　修：株式会社バンダイナムコ ゲームス

■各話スタッフ

第1話
監　　督：冨永タクオ
総作画監督：松竹徳幸
作画監督：茂木信二郎、山下将仁
演　　出：冨永タクオ
美術監督：吉原俊一郎

第2話
監　　督：冨永タクオ
作画監督：茂木信二郎
絵コンテ：竹内一義
演　　出：江上　潔
美術監督：吉原俊一郎

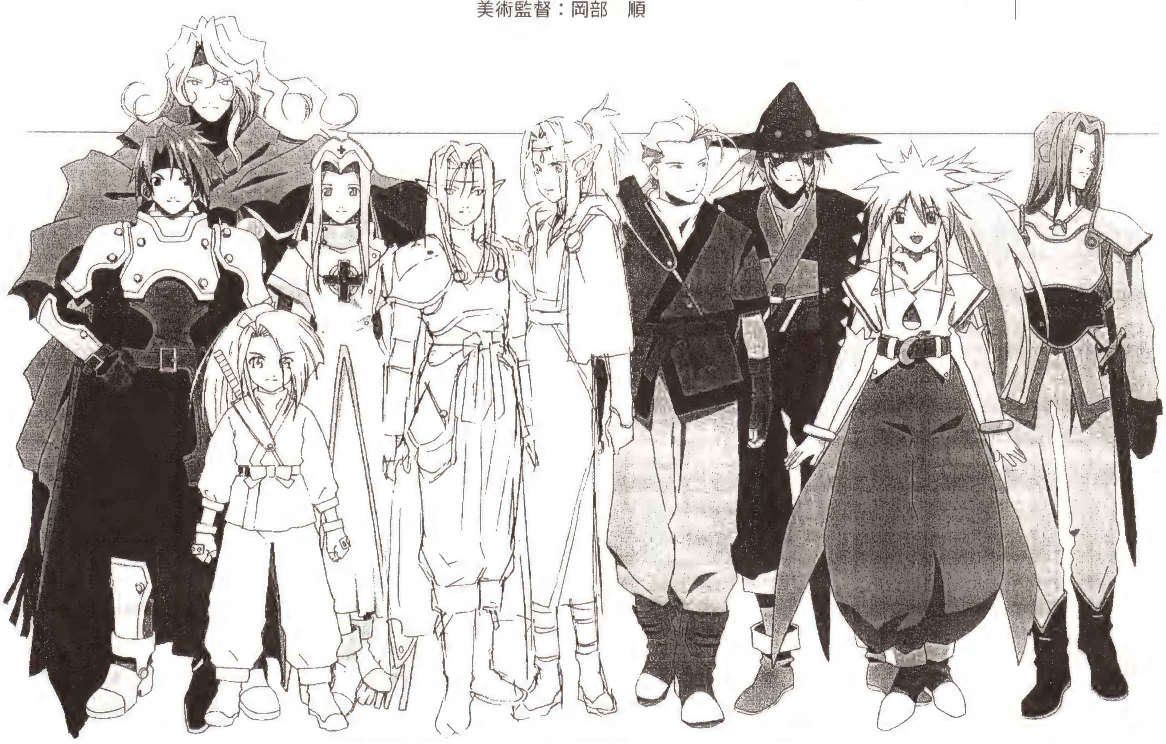
第3話
監　　督：冨永タクオ
総作画監督：茂木信二郎
作画監督：島澤範子、津田　崇
絵コンテ：冨永タクオ
演　　出：林　直孝
美術監督：岡部　順

第4話
監　　督：茂木信二郎
作画監督：茂木信二郎
絵コンテ：茂木信二郎
演　　出：茂木信二郎
美術監督：小濱俊裕

■主題歌

OPENING THEME
「夢の果て」
作詞：tomo
作曲：渡辺美佳、野口郁子
編曲：西脇辰弥
歌：鈴木真仁

ENDING THEME
「Priere」
作詞：tomo
作曲：渡辺美佳、野口郁子
編曲：河越重義
歌：鈴木真仁



テイルズ オブ ファンタジア
ジ アニメーション
アート グラフィ

2006年6月15日　初版発行

構成　高柳☆星志郎
執筆　三木 茂・加藤ちたか・野口朋美
デザイン　宮本義貴, 雪村佳代子(ds-ist)
DTPカッティング　平井敬子
撮影　久木亮彦
担当編集　谷中晶彦

表紙イラスト原画　茂木信二郎

協力　株式会社フロンティアワークス
渡邉智子
鷹野浩士

監修　株式会社バンダイナムコ ゲームス

発行人　原田　修
編集人　木村　晃

発行所　株式会社 一迅社
〒160-0022　東京都新宿区新宿2-5-10　成信ビル8F
電話:03-5312-6150(営業部)　03-5312-6132(書籍編集部)

印刷・製本　図書印刷株式会社

Printed in Japan
ISBN4-7580-1055-2

テイルズ オブ
ファンタジア
ジ アニメーション
アート グラフィ







ISBN4-7580-1055-2
C0076 ¥2200E

株式会社 一迅社
定価：本体2200円＋税

TALES OF PHANTASIA THE ANIMATION Art Graphy

テイルズ オブ ファンタジア ジ アニメーション アート グラフィ

